

# hobbyTE's



2HD GAMES MAGAZINE

SPECTRUM-PC-COMMODORE-AMIGA-SEGA-NINTENDO-MAC

PRET LEI 790

NR. 1/1994

**TAIPAN**

**TIE FIGHTER**

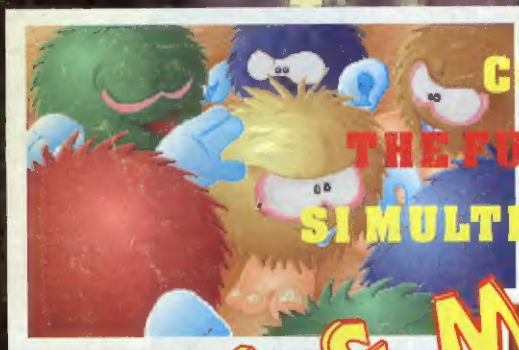
**CAVEMAN NINJA**

**RETURN TO ZORK**

**COLONEL'S BEQUEST**

**THE FURY OF THE FURRIES**

**SIMULTE, MULTE, ALTELE...**



**SAM & MAX  
HIT THE ROAD**





DESIGNING, DELIVERY AND MOUNTING ALL EQUIPMENTS FOR PROCESS FIELD  
NETWORKS INTEGRATED SOFTWARE APPLICATION  
NETWORKS (LAN • WAN • LAN/WAN)  
INTEGRATED SCADA SYSTEMS  
OFFICE AUTOMATION

BUSINESS BYTE CONNECTION ♦ PLOIESTI  
COMPUTER BYTE CONNECTION ♦ TULCEA  
EAST BYTE CONNECTION ♦ IASI  
LIGHT BYTE CONNECTION ♦ BUCURESTI  
MICRO BYTE CONNECTION ♦ RM. VILCEA  
UNITED BYTE CONNECTION ♦ SLATINA  
NATIONAL BYTE CONNECTION ♦ BUCURESTI  
PROCESS BYTE CONNECTION ♦ BUCURESTI  
SEA BYTE CONNECTION ♦ CONSTANTA  
WEST BYTE CONNECTION ♦ BAIIA MARE

IN THE COUNTRY WE'RE REPRESENTED BY OUR PARTNERS

**BTC**

BYTE TRANS CONNECTIONS LTD.

Tel./Fax (+401)312.15.27

- ♦ Customized Turn Key Systems
- ♦ Networks (LAN & WAN)
- ♦ Office Automation
- ♦ Process Control

*The System Integrator*

DISTRIBUTING INTELLIGENCE



## CUPRINS

V-AM PRINS,  
VRĂJITOARELOR !!!

CORESPONDENȚĂ DIN LAS VEGAS	PAG. 2-3
VIRTUAL VIXEN (PC)	PAG. 4
KGB (PC)	PAG. 5
FULL MOTION VIDEO	PAG. 6-7
MANIAC MANŞION 2 (PC)	PAG. 8-9
SAM & MAX (PC)	PAG. 10-11
COLONEL'S BEQUEST (PC)	PAG. 12-14
CAVEMAN NINJA (PC)	PAG. 14
FRONTIER ELITE 2 (PC)	PAG. 15
POSTER	PAG. 16-17
RETURN TO ZORK (PC)	PAG. 18-19
THE FURY OF THE FURRIES	PAG. 19
RUTINĂ PRINT (SPECTRUM)	PAG. 20-21
SPECTRUM	PAG. 22-23
TAIPAN (SPECTRUM)	PAG. 24-25
SEGA (COMPLETE GUIDE)	PAG. 26-27
MICROPROSE HITS (PC)	PAG. 27-28
POPULOUS (PC, SEGA)	PAG. 28-29
HERO QUEST (SPECTRUM)	PAG. 30-31
SONIC THE HEDGEHOG (SEGA)	PAG. 32
CONCURS	PAG. 32

director: Marius Costineanu  
 redactor şef: Florin Ghidraşeanu ( GF SOFT )  
 redacţia: Cătălin Ceraru ( CODE CRACKERS )  
 Marius Matei ( 2M )  
 Marius Marin ( SS SOFT )  
 Pablo ( Our dog )

ADRESA: CP. 162 OF. POST. 69 BUCUREŞTI  
 REDACŢIE: TEL./FAX : 311.34.13  
 DIFUZARE: TEL. : 6410280  
 PRODUS DE B.T.C.

*Ei bine, dacă ai ajuns pînă aici, înseamnă că te-ai scotocit bine prin buzunare după mărunţiş şi ai cumpărat prima publicaţie de jocuri pe calculator demnă de acest nume. Eşti mîndrul posesor al numărului UNU al revistei HOBBYTE'S.*

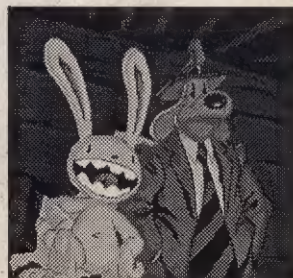
*Nu ai dat nici un bănuţ degeaba, te asigur de asta. De altfel vei vedea şi singur în paginile următoare că ne-am propus să facem o treabă serioasă, din ce în ce mai serioasă cu ajutorul tău. Dacă ai probleme cu vreun joc, scrie-ne; dacă nu găseşti soluţia în Rex Nebular sau în Freddy Pharkas Frontier Pharmacist, dacă nu ştii cum se pot face 1600 de puncte pe ultimul nivel în Dune II, sau cum să câştigi pe nivelul "impossible" în Master of Orion, scrie-ne. Scrie-ne de asemeni şi ceea ce ştii, dacă noi nu ştim te aşteaptă numeroase surprize. ( Cu bunăvoinţa Tipografiei, de două ori pe lună... )*

*Să fim bine înţeleşi ! În aceasta revistă vei găsi jocuri, jocuri şi iar jocuri. Sîntem o gaşcă destul de plicticoasă; jucăm jocuri, gîndim jocuri, mîncăm jocuri şi dormim jocuri. Aşa că rămîne destul de puţin timp pentru altceva. Nimic pentru politică, nimic pentru sport. Mă rog, nu e vina noastră că în Civilization trebuie să alegi între republică şi monarhie, nici că în World Cup Soccer America '94 trebuie să ştii noul regulament FIFA.*

*Nu mai avem însă timp de pierdut cu tine, ne aşteaptă un SAVE la Space Quest V, unul la Pirates Gold şi ultimul etaj la The Legacy.*

*Aşa că aşteptăm să ne scrii, să ne dai un telefon, să ne baţi la Mortal Kombat...*

REDACŢIA

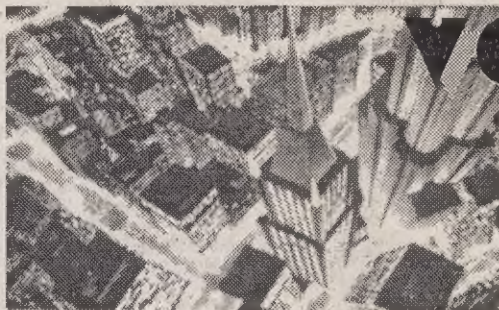




# CORRESPONDENȚA DIN LAS VEGAS

Orașul LAS VEGAS este templul jocului video. În fiecare an el găzduiește show-ul consumatorilor de produse electronice. Un salon consacrat tuturor inovațiilor electronice de ultimă oră în materie de hi-fi, video, jocuri și multimedia.

Pentru trimisul special al revistei HOBBYTE'S, scopul era clar: să descopere cu orice preț viltățile hit-uri 94, fără să uite să se învârtă pe la toate standurile salonului pentru a descoperi mașinile informatice (computere, console etc.) care vor invada piața peste câteva luni... El s-a întors la redacție cu valiza plină de materiale, pregătit să facă un reportaj care să umple golul de informații care domnește la noi cu privire la noutățile soft și hard de ultimă oră.



Franta. Pe la noi... poate secolul următor.

## MICILE NOUȚĂȚI

Anul 94 va marca cu siguranță marea întoarcere a lui ATARI pe piața jocurilor video. În primul rând pentru că de mult timp nu a mai apărut la un stand de constructor în cadrul târgului și în al doilea rând pentru că noua consolă Jaguar scoasă pe piață începe să convingă un număr din ce în ce mai mare de producători de soft. Puterea mașinii este indiscutabilă și unii se amuză spunând că NINTENDO ar face bine dacă ar cumpăra noua consolă ATARI... În plus compania anunță apariția în cursul anului curent a extensiei CD-Rom dubla viteză și, țineți-vă bine, a câștig de realitate virtuală!

## PRODUCĂTORII ÎN SFÂRȘIT DE SOFT CRED ÎN SFÂRȘIT ÎN JAGUAR...

Oricare ar fi lista producătorilor care dezvoltă softuri pentru JAGUAR ea se mărește din nou odată cu sosirea celor de la 21st Century Software, Accolade, Anco, Interplay, Loriciel, Microïd, Microprose, Millennium, Titus, Ubi Soft, Virgin, 3D Games, Activision, Gremlin, ID Software, Krisalis, Maxis, Ocean, Simulacris, Tiertex și US Gold. Se speră că ei vor produce jocuri care vor exploata și mai mult posibilitățile consolei... Trebuie să mărturisesc că producțiile Atari nu sunt prea convingătoare, un exemplu convingător este jocul Alien vs Predator. În același timp Atari este foarte încrezătoare (campania lor publicitară este foarte agresivă) iar vânzările, atât în Statele Unite cât și în Franța, confirmă acest lucru. Se poate conta totuși pe Jaguar în '95.

Configurațiile sunt din ce în ce mai puternice. Marea majoritate a softului fiind prevăzută pentru 486 în timp ce ORIGIN, tot mereu înaintea timpurilor sale, prezintă deja două jocuri pentru care este recomandabil să ai un PENTIUM (586).

## AU APĂRUT DEJA JOCURILE PREVĂZUTE PENTRU PENTIUM

CD-Rom-ul va avea în sfârșit programe realizate special pentru el... S-a terminat cu adaptările făcute în grabă, posesorii de CD-Rom vor fi deci în al nouălea cer! Singurul dezavantaj este că prietenii noștri americani au tendința să favorizeze produsele pentru CD-Rom-uri cu minim dublă viteză. Ne vor îmbolnăvi iar cu produse care nu vor rula corect pe -micuțele- configurații 486 DX33 cu un CD-Rom simplă viteză. Din fericire editorii europeni sunt aici, la târgul de la Las Vegas, cu un soft mai adaptat la realitățile pieței noastre. Macintosh își urmează și el drumul său sigur beneficiind acum de toate genurile de jocuri. Cele mai bune jocuri care sunt adaptate pentru Mac și CD-Rom Mac sunt acum din ce în ce mai numeroase. Cu atât mai bine!

## SEGA MERGE PE URMELE LUI NINTENDO

În ceea ce privește consolele, se vede clar... SEGA merge pe

urmele lui NINTENDO. La SEGA, se fac înovări la tot pasul. Jocurile Megadrive sunt de o calitate din ce în ce mai surprinzătoare, cu un Sonic 3 mereu mai nebun și un Virtua Racing de-a dreptul dezamant echipat cu DSP. Mai este și Mega CD-ul, al cărui succes în Statele Unite este fenomenal, care propune jocuri și mai nebune printre care foarte simpaticul Ground Zero Texas realizat de Sony Imagesoft. În același timp la Nintendo, sistemul Super Nintendo prezintă câteva jocuri bune, dar nimic cu adevărat revoluționar. În sfârșit, CD-I-ul surprinde prin lansarea sa neașteptată în Statele Unite. Până acum, mașina era subestimată de ansamblul de profesioniști dar odată cu sosirea cartușului Digital Video (pentru mai multe amănunte citește articolul despre FMV) și a primelor filme, CD-I-ul se vinde acum în masă. Dintr-o dată, producătorii îi primesc mai cu atenție și jocurile de calitate încep să curgă. Philips, care avea de data asta un stand chiar în mijlocul producătorilor de jocuri și nu în partea rezervată multimediei, se zbate să impună CD-I-ul. Consola CD-I, mai ieftină ca mașina de bază, trebuie să iasă în '95. Producătorii încep deja să adapteze cele mai bune jocuri pentru ea. Virgin a adaptat deja o versiune a jocului Eden realizat de Cryo și a anunțat alte două proiecte pentru viitor. Și pentru că am amintit mai devreme de Digital Video, Philips'a semnat un acord cu MG care devine, după Paramount, al doilea producător video care propune catalogul său formatului Digital Video. CD-I a -decolat- deja în Statele Unite... și trebuie în curând să explodeze și în

## HARDWARE: NIMIC NU CONTEAZĂ MAI MULT !

Panica la bord! De mai multe luni, piața se simplifica la o urcare în forță a PC-ului și a consolelor NINTENDO și SEGA. Numai că: după 3DO și după ATARI, iată că SONY, SEGA și NINTENDO anunță acum alte noi -promotions-...

În acest timp, de ceaialta parte, compania Philips lansează în sfârșit consola CD-I!

## VALORILE SIGURE

Nu există nici o îndoială pe care pot să o am asupra mașinilor informatice ale momentului, exosanții C.E.S.-ului fiind foarte clari și la subiect. În această privință există o dominație totală a PC-ului. Nici vorbă de AMIGA... nici măcar nu s-a pomenit de ATARI! ST... pe scurt, este un monopol total.



# DOAR 12000 DE CONSOLE 3DO VÂNDUTE ÎN STATELE UNITE

Situația în cazul consolelor 3DO este puțin mai confuză. Majoritatea specialiștilor rămân contrariați în fața rezultatelor proaste ale acestei console scoasă de Panasonic (12.000 vânzări în Statele Unite, aproape nesemnificativ) și calitatea incontestabilă a ei. Din feridice multe aplicații, dintre care unele sunt cu adevărat sumptuase au fost realizate pentru 3DO. Panasonic mai anunță apariția din primăvară a consolei și în Europa de vest (în afara de Franța) și în Japonia, în versiunea Pal. (Consolea SANYO trebuie să apară în Japonia în vara asta iar consolea AT&T în Statele Unite, la sfârșitul anului. Este prevăzută și o colaborare a prețului.) Se vorbește și de un CD-Rom 3DO pentru PC: el ar permite să citești atât CD-Rom-uri PC cât și softuri 3DO. Interesant, nu? Primele accesorii pentru 3DO au apărut deja: un mouse și un joystick! A apărut chiar și cartușul Digital Video, care permite vizionarea filmelor produse pentru moment doar pe CD-I. Această ultimă opțiune ar trebui să ridice și mai mult vânzările atât pentru console 3DO cât și pentru console CD-I scoasă de Philips. Târgul următor care va avea loc la Chicago va fi, deci, un test important pentru console 3DO, care va trebui să prezinte numeroase produse și cifre de vânzări mai bune. So, wait and see...

## ANUNȚURILE CES-ului

Totul a început cu SEGA care la festivitatea de deschidere a salonului a prezentat un prototip al lui SATURN, o consolă pe 32 biți, și câteva produse foarte promițătoare. Producătorii nu s-au îngelat: chiar dacă lansarea consolei nu este prevăzută înainte de '96, asta nu îi împiedică să înceapă să producă periferice încă de pe acum. Astfel, la Virgin, am putut să văd deja primele proiecte ale unui joc numit Street Basketball.

# DEMO-URILE NINTENDO DEGAJAU MAI DEGRABĂ IMFATUARE...

Nintendo propunea pe standurile sale exemple de aplicări ale programului său Project Reality, dezvoltat împreună cu Silicon Graphics. Incredibilele sale demo-uri degajau imfatuare dar la nivelul graficilor și al animației îi tăiau răsuflarea. De altfel, responsabilii standului m-au asigurat fără complexe că aceleași rezultate vor fi obținute pe faimoasă consolă proiectată, în timp ce demo-urile despre care vorbeam rula pe configurații care valorează în prezent 1.500.000 franci francezi. Consola este anunțată pentru anul 9610 la cel puțin 1500 de franci francezi (o diminuare de 1000 de franci față de prețul inițial). Este puțin plauzibil, și e normal să te gândești că NINTENDO -câștigă timp- prin lipsa de noi produse pentru prezentare.

# PRODUCĂTORII DE SOFT SUNT ÎNCÂNȚAȚI DE CONSOLA PS-X A FIRMEI SONY

SONY este un alt nou venit. El prezenta prima sa consolă, al cărei nume de cod este PS-X (Play Station X). După zvornirele pe care le-am auzit, aici, la salonul din Las Vegas, pot să vă spun câte ceva și despre partenerii lui Sony. Cum era de așteptat, Sony Imagesoft și Psygnosel sunt printre primii producători de soft. Marea noutate vine de la Namco: gigantul genului de joc -arcade- va fi strâns asociat la noua consolă. El va pregăti adaptări de bază ale jocurilor Ridge Racer, o fantastică cursă de mașini, și Galaxian 3, celebrul shoot'em up. În plus, trebuie remarcate și reacțiile producătorilor de soft cărora SONY le-a prezentat mașina în exclusivitate: Konami, Virgin, Millennium... Toți sunt de acord că Play Station X este mașina cea mai puternică a momentului. -Putem să muncim în sfârșit numai la conceperea jocului și a scenariului. Realizarea nu va mai fi o problemă. Consola este atât de puternică încât nu vor mai fi probleme legate de realizare-, explică Ian Saunter de la Millennium. Configurația presupusă a

consolei lui Sony îți taie răsuflarea. Va fi dotată cu un microprocesor RISC pe 32 de biți rulând la 33 Mhz și 30 Mips (milioane de informații pe secundă). Un coprocesor matematic rulând la 66 Mips, capabil să gestioneze 1,5 milioane de poligoane pe secundă și -doar- 50000 de poligoane texturale cu reflecții și joc de lumină pe secundă, va să ușureze sarcina procesorului. Un al doilea microprocesor special pentru compresia datelor, rulând la 80 de Mips și având la baza norma JPEG/MPEG pentru Digital Video vor ușura memoria necesară pentru a rula programele. Adugați la asta o rezoluție de 256x224 până la 640x480, în 16,7 milioane de culori, posibilitatea de a avea 4000 de sprite-uri pe care poți să efectuezi zoom-uri și rotații în timp real, și în sfârșit un sunet CD care îți taie răsuflarea, și atunci veți înțelege de ce toată lumea este încântată. -Fără- va putea fi prezentată presei la viitorul Consumer Electronics Show. De pe acum, toți ceilalți constructori se tem de ea...

# ATUNCI, CE SĂ FACEM ACUM ?

Bună întrebare ! AMIGA, MAC, PC și CD-I au încă ai trumoiși în fața lor. Jocurile anunțate la CES, pe care le vom prezenta și în paginile revistei noastre sunt o dovadă incontestabilă. Cei care nu mai pot să aștepte și vor să plătească scump pentru a face un pas în noile tehnologii, se vor îndrepta către Jaguar și 3DO, chiar dacă soarta acestor console nu va fi decisă decât în lunile care vor veni. În sfârșit, este inutil să așteptăm să cumperi un Salum, un PS-X sau cine știe ce consolă a lui Nintendo când se estimează că, în cel mai fericit caz, acest nou val tehnologic va ajunge și pe la noi cam peste doi, trei ani ! Dar despre evoluția acestor mici minunății, veți mai putea afla alte noutăți în paginile din numerele noastre viitoare.

## GF SOFT



# MACINTOSH

## SPACESHIP WARLOCK

Macintosh a fost întotdeauna vândut ca fiind mai prietenos decât IBM-PC dar din cauza unor motive stranie a fost întotdeauna lipsit de o abundență de jocuri.



Spaceship Warlock făcut de Mike Saenz - creatorul primei cărți computer generate de computer: "Shatter" - reușește intruciva să restabilească echilibrul într-un mod specific firmei Macintosh. Vândut ca un film interactiv pe CD-Rom asta și este de fapt, fiind filmat în Cinemascope. Un truc care este folosit pentru a obține mai multe imagini pe disc.

Fondul scenariului este fidel filmelor SF ale anilor '50. Sfârșești fără un banuș în buzunare într-o lume străină încercând să supraviețuiești pe străzile reci și în cele din urmă să ajungi într-un climat mai favorabil. Odată ce ai reușit aceasta vei fi imediat capturat de Spaceship Warlock și vei fi luat într-o expediție de jefuire a galaxiei și de lupte cu imperiul răului.

Nivelele de interactivitate sunt foarte simple, "keyworks" pot fi folosite iar armele pot fi oțintite și descărcate. Dar acesta este doar un film la urma urmelor, și a folosi termenul joc ar pune niște cerințe destul de grele în spatele său pe care ar egua în mod lamentabil să le îndeplinească.

## GF SOFT & SS SOFT



La mijlocul drumului între jocul "arcade" tradițional și veritabilul CD-ROM erotic, Virtual Vixens asociază imaginilor de sinteză care au o grafică perfectă, animații video la fel de credibile. De altfel tocmai aici se situează interesul major provocat de această nouă producție a casei de soft Pixis. Urmăriți-ne sfaturile pentru a câștiga timp și pentru merge direct la esențial.

**Scenariul:** Prietenul tău cel mai bun este ținut prizonier în palatul dragostei de către Christelle, stăpâna palatului. Pentru a-l salva, trebuie să faci trei tinere fete frigide să atingă orgasmul, apoi să o bucuri în același fel pe stăpînă.

Mai întâi trebuie să găsești care dintre cele patru camere este rezervată pentru

felație;

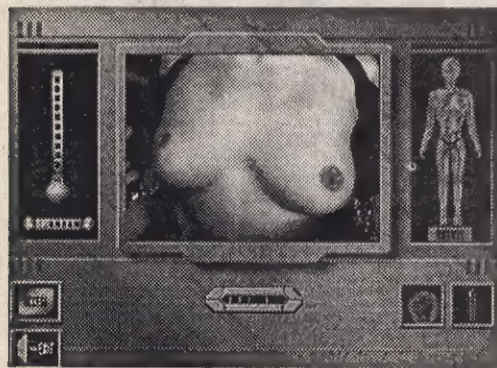
7,8,9) să treci împreună cu ea la acuplarea în diverse poziții. Începând din momentul

urmă urcă la maxim, sfârșitul țese apropiere. O singură soluție: schimbă-ți poziția și excitația ta va reveni la zero. După câteva ore de eșecuri repetate am găsit ordinea aproximativă

a pozițiilor de urmat cu fiecare tânăra: obrazul, sânii, sexul, fesele, felația și acuplările, ultimile trei oferind rezultate diferite în funcție de fata pe care încerci să o aduci în starea de Nirvana. La capătul unei jumătăți de oră, vei uita probabil de calitatea graficii și a sunetului pentru a gândi acest joc doar în termeni de pătrate roșii, verzi sau albastre. Pe scurt, Virtual Vixens este un superb joc "arcade", de

strategie, de luptă, de iscusință și de virtuoziitate, în care erotismul nu este decât un alibi. Ultima decepție o vei avea atunci când sălbatica și răutăcioasă Christelle va atinge cel de-al șaptelea cer, și te va felicita în privința virilității tale, dar nu-ți va da nici o noutate despre prietenul tău înfăntuit. Programatorii, poate, au uitat din cauza "complexității" jocului, scenariul inițial, de-a lungul drumului...

GF SOFT & SS SOFT



primul tău test. Folosește atunci cartela de acces și te vei găsi în fața Evei, o brunetă cu sâni modești. După ce îți repetă că ea n-a cunoscut niciodată plăcerea și nici nu crede că o va cunoaște vreodată, ea te invită să-ți încerci șansa. Nu ai decât nouă posibilități pentru a o face fericită:

- 1) să-i mângâi obrazul;
- 2) să-i mângâi sânii pe deasupra sutienului;
- 3) să-i mângâi sânii după ce l-ai îndepărtat sutienul;
- 4) să-i mângâi fesele;
- 5) să-i mângâi sexul;
- 6) să-i propui sexul tău pentru

când încerci să seduci această tânăra, uită imediat orice interes erotic. Virtual Vixens este aproape un joc "arcade" și de strategie în care orice neatenție te va conduce la o ejaculare precoce care te va obliga să reîncepi totul de la zero.

Nu privi niciodată ecranul pe care se petrec faptele tale vitejești ci concentrează-ți atenția asupra celor trei barometre. Cel roșu indică plăcerea resimțită de partenera ta, cel verde numărul orgasmelor sale iar cel albastru indică propria ta plăcere și deci orgasmul tău. Dacă acesta din



**RATING 88%**

	<b>18/20</b>
	<b>17/20</b>
	<b>18/20</b>
	<b>17/20</b>





**Eroul:** este un agent K.G.B. cu tendințe gorbacioviste.

**Misiunea:** să faci să eșueze lovitură de stat din 19 august 1991.

**Multimedia:** poți edita dialogurile și descrierea acțiunii. Scrii astfel propriul tău roman așa cum dorești. Jocul conține imagini de reportaj din fosta U.R.S.S. Astfel barurile și hotelurile sunt echipate cu televizoare ale anilor '50 la care poți schimba postul pentru a urmări actualitățile zilei: 40 de imagini de



telejurnal au fost comprimate de la sovietici și digitalizate.

Primele imagini: Moscova, 14 august 1991. Sediul K.G.B., departamentul "P", specializat în lupta împotriva corupției. Tu ești Roukov, locotenent K.G.B.

Comandantul Vovlov te înșercinează cu o ancheta: a fost găsit corpul unui oarecare Piotr Denisovitch Goltisn, fost agent K.G.B., convertit în detectiv particular. Este K.G.B. implicat în omor? Te duci

pe strada Octombrie Roșu nr. 17. Sora victimii îți dă o casetă apărând delinquentul. Alții astfel că Goltisn era în centrul unui important trafic. El avea întâlniri la clubul Progresul Entuziast, pentru a discuta afaceri cu o oarecare Hollywood. La prima vedere nu pare a fi o crimă oarecare. Veai fi implicat într-o poveste murdărie!

Johan Robson, scenarist, irlandez, 36 ani, locuiește în Paris: "Am început să scriu scenariul cu un an înainte de puci. La sfârșitul Gorbaciov este reținut prizonier în viața sa și Roukov se luptă pentru eliberarea sa. În seara zilei de 19 august 1991 am deschis televizorul: OROARE !!! Am devenit un fel de Nostradamus. Desfășurarea pucului mi-a permis să fixez datele

# KGB

\* un joc despre lovitură de stat din fosta U.R.S.S. \*  
\* scenariul a fost scris înainte de adevăratul puci !!!  
\* apărut în octombrie 1993 pe CD-ROM \* primul joc multi-media \* sunet digital \* imagini scanate

comentează ultimul meci al lui Spartak, ascultă opiniile unei prostituate sau ale unui șofer de taxi. Roukov nu este decât un pion în centrul luptei dintre conservatori și reformiști. El este pe o lamă de brici având ca singur punct de sprijin ajutorul spiritual al tatălui său mort în 1982 la granița cu Afganistanul. Roukov suferă și influența C.I.A. prin

o fiică, Greenbird care îl disprețuiește și îl manipulează pentru a vâna grupul ultranationalist <<Pamiat>>. Ultima parte a jocului dezvăluie înțelegerea dintre comuniști și fasciști.

Pe parcursul anchetei Roukov frecventează bordurile și întâlnește reprezentanți ai minorităților sexuale. La cererea editorilor <<Virgin>> a trebuit să atenuiez unele secvențe prea tari legate de mediul homosexualilor.

Spre sfârșitul jocului eroul va fi <<îngrijit>> în clinica de psihiatrie unde puciștii l-au <<programat>> pe Gorbaciov pentru a spune discursul său de demisie."

Philippe Ulrich, director al societății Cryo cea care a realizat K.G.B. pentru Virgin: "În 1990 m-am dus în S.U.A. pentru a mă întâlni cu patronul de la Virgin. Pentru a-l provoca mi-am agățat la vestă o insignă K.G.B. El mi-a arătat-o cu degetul și a zis: <<dată ce trebuie făcut>>. La întoarcerea în Franța l-am contactat pe Johan Robson și

am realizat o primă versiune pentru P.C., însă datorită posibilităților CD-ROM-ului am hotărât să facem primul joc multimedia.

Asfel a fost creat un sistem personalizat,



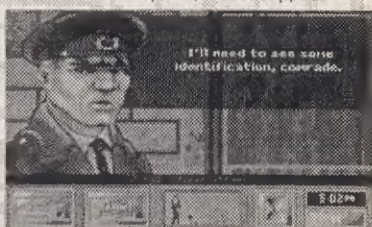
computerul reacționând în funcție de personalitatea jucătorului: simpatice, neutru sau clinic. Dacă jucătorul folosește un limbaj prea vulgar computerul nu-i va acorda sprijinul său.

Cel mai frumos compliment care mi s-a făcut referitor la joc este al unui prieten care l-a abandonat măturându-l: <<mi s-a făcut frică !>>."

## CODE CRACKERS

P. S. Coduri K.G.B.

3 în uniformă K.G.B. mare, cravată, bust  
4 tipa cu bluză verde și cu mâna la ceafă  
5 fără un ochi  
6 stă într-un scaun cu rotile, pălărie  
7 pankista blondă, bust  
8 pălărie, treni mare, are față de securitate  
9 cu stratur de grăsime, aproape chel  
10 halat alb, ochelari  
11 păr alb, cu barbă de țap albă



12 tip chel care aleargă  
13 pankist, blond, ochi albaștri, papion  
14 tipă în șorți și tricou  
15 ofițer, uniformă verde, șapcă, bust  
16 babă blondă în genunchi  
17 halat roșu, fular verde, monoclu, bust  
18 roșcat, bluză gri, geacă gri, gata de bătaie  
19 nas mare, bust, cravată, chip cretin  
20 babă cu ceva în mână  
21 muștață, cravată, păr brunet, bust  
22 ofițer în verde, în picioare, cu chipul  
23 brunetă, gâtul lung, cravată, bust  
24 înalt, costum, un pistol în mână  
25 nebrun, ochi albaștri fiști, bust  
26 tip care își aprinde țigara  
27 cravată, cap lunguț, cu început de cheie, păr negru, bust  
28 ochelari mari, răvășit  
29 bluză galbenă, blugi albaștri, înalt, țigară  
31 păr creț blond, început de cheie, înțoc galben

**RATING 81%**



**18/20**



**15/20**



**14/20**



**18/20**



# SISTEMUL DIGITAL VIDEO

## FMV (MPEG1) UN NOU STANDARD MONDIAL DE GESTIUNE AL IMAGINILOR-NUMERICE

Jocul video începe să ceară o grafică din ce în ce mai sumptuoasă.

Calitatea acesteia depinde de diferiți factori: frumusețea desenului, mărimea acestuia în raport cu mărimea ecranului, numărul de culori, definiția imaginii și calitatea animației atunci când ai șansa de a o avea. Din păcate, dacă ai unul din acești factori este adesea în detrimentul celorlalți...

Idealul ar fi, bineînțeles, să obții toate aceste avantaje în același timp. Soluția pentru problema noastră nu poate fi decât FMV-ul, adică **FULL MOTION VIDEO**. Mai pe românește aceasta poate să însemne imagini video animate pe tot ecranul. În alți termeni este o imagine de o calitate comparabilă cu cea de la televizor, cu aceeași mișcare și aceeași suprafață de ecran. Unii dintre voi ar putea să spună că televizorul a fost făcut acum câțiva zeci de ani fără prea multă bătaie de cap și deci FMV-ul nu ar fi ceva ieșit din comun. Dar lucrurile nu stau chiar așa. Eu aș spune că ceea ce vedeți voi la televizor nu prea se compară cu ce vedeți pe un computer sau pe o consolă, cu atât mai puțin din punct de vedere tehnic.

### Toate avantajele TV fără TV și sunetul CD ca avantaj.

La televiziune, ceea ce vedeți este afișat fie printr-un fascicul (herzian) fie printr-un magnetoscop. În ambele cazuri, ceea ce recepționezi vine de la un sistem analogic, spre deosebire de computer și consolă care vă propun o imagine digitală. De fapt există atât de multe diferențe între

aceste două sisteme ca și între discul vinile cu 33 de piste și CD-ul audio laser. Problema care se pune cu numericul este că are nevoie de citirea și restituirea unei cantități colosale de date într-un timp minim. Să luăm un exemplu: tehnic, o imagine este definită prin numărul de puncte care o compune cât și prin numărul de culori pe care ea le poate suporta.

16777216 culori). Pentru aceeași rezoluție, trebuie deci 280x384 pentru numărul de puncte, totul multiplicat cu 24 de biți pentru fiecare punct. În plus, pentru ca o animație să fie fluidă, trebuie să dispui de 24 de imagini pe secundă. Trebuie deci să multiplici din nou cu 24 pentru a obține numărul de biți pe care procesorul trebuie să-i gestioneze

pe laser și să le decompri după aceea foarte repede pentru citire.

Standardul de referință în domeniul Digitalului Video se numește MPEG1 (Motion Picture Experts Group 1). Se prezintă sub forma de cartuş sau de placă pe care o conectezi la mașina (computer sau consolă) pentru care este proiectată. Compactoarele obișnuite de pe computer sunt obișnuite cu compresii de ordinul 2 chiar 3 la 1. Norma MPEG1 atinge o rată de compresie fenomenală de 140 la 1! Mai trebuie însă să fie și decompresia foarte rapidă dar asta nu este o problemă. În ceea ce privește cartuşul de CD-I produs de firma Philips, procesorul însărcinat cu această decompresie este o mostră de siliciu capabilă să digere echivalentul a 400 Mips (milioane de informații pe secundă). Dacă vă plac comparațiile, un 486 DX2 66MHz permite 55 Mips iar Pentiumul atinge 112 Mips...

Din punct de vedere al utilizatorului sistemul prezintă câteva avantaje și

inconveniente în același timp. Mai întâi de toate sistemul îți permite să vizionezi filme care (în cât două discuri laser de tip audio (fiecare disc conține în jur de 74 min). Dar există și un dezavantaj: nu prea ești încântat la ideea că va trebui să schimbi discul la mijlocul filmului. Și în plus, spre deosebire de magnetosco, nu se poate cu nici un chip înregistra... În sfârșit, un alt inconvenient ar fi numărul mic de filme apărute deocamdată care să ruleze pe acest sistem. Acum să trecem și la punctele pozitive. Calitatea imaginii pe CD-I este mult mai bună decât cea standard VHS a magnetoscoapelor. Oprirea pe



Principiul este următorul: o imagine este codată pe un anumit număr de biți, entitatea de bază a unui computer sau a unei console. Un bit are două valori: 0 sau 1. Dacă imaginea n-are decât două culori (negru și alb), fiecare bit gestionează un punct din imagine (0 pentru negru; 1 pentru alb). Dacă rezoluția este de 280x384 adică dacă fiecare din cele 384 de linii este compusă din 280 de puncte, asta reprezintă deci 107520 biți (280x384). Acum dacă fiecare punct poate avea o gamă de 16777216 culori diferite, trebuie să le codifici utilizând 24 de biți (1 bit: 2 culori; 2 biți: 4 culori; 3 biți: 8 culori... 24 biți:

pe secundă pentru a avea o imagine 280x384 în 16 milioane de culori, în 24 imagini/secundă. Ajungem astfel la impresionanta cifră de 61931520 biți (62 Megabiți) pe secundă, sau și mai mult, de 7,7 milioane de octeți...

Standardul DIGITAL VIDEO este chiar mai exigent deoarece el cere un minim de 165 Mbiți/sec de transfer pentru o imagine și un sunet de calitate. Problema care se pune acum este că CD-ROM-urile actuale au rate de transfer foarte mici (în jur de 1,5 Mbiți/sec sau chiar de 100 de ori mai puțin). Soluția este însă compresia... Este suficient să comprimi imaginile, să le gravezi



# LA ÎNDEMÂNĂ TUTUROR

Imagine este impecabilă și căutările sunt foarte bine gestionate, cu filme decupate în secvențe. În plus problemele legate de compatibilitate NTSC, PAL sau SECAM, care există în cazul benzilor video, nu există. Dacă treci prin Statele Unite poți să-ți cumperi liniștit un disc cu film și să-l rulezi pe computerul tău fără nici o problemă. Alt atu important al standardului MPEG1 Digital-Video, este că, practic, toți gigantulii electronicii și ai imaginii au decis să-l adopte: Philips, Sony, Matsushita, JVC, Warner, Paramount și Commodore. Această avalanșă de producători garantează o mărire considerabilă a numărului de computere care vor suporta standardul Digital Video și deci, implicit și a perifericelor disponibile. Ultimul avantaj al sistemului este prețul. Poți să obții în prezent un cartuș la un preț variind în jurul sumei de 2000 de franci francezi, în funcție de computerul pe care se instalează. Trebuie să recunoaștem că prețul este foarte rezonabil chiar dacă pentru noi este totuși destul de piperat. Gândiți-vă la prețurile uriașe ale primelor magnetoscoape, camere și DCC-uri pentru a putea face o comparație. Cu standardul Digital Video ieșim în sfârșit din epoca de piatră a graficii video. Să vedem acum sistemele video care suportă standardul Digital Video. Mai întâi găsim PC-ul prin intermediul plăcii REEL MAGIC. Pentru moment sunt puține jocuri disponibile (Dragon's Lair, Return to Zork, Lord of the Ring... în jur de 20 de jocuri). Commodore a scos și el placa sa FMV pentru consola AMIGA CD 32 la prețul de 1690 franci. Pentru moment nu există nici un joc specific FMV. Consola 3DO (care pentru moment este unica Panasonic) nu va întârzia să scoată cartușul său MPEG, probabil în jurul lunii august în

Statele Unite. Philips propune deja un cartuș pentru CD-I la 2000 franci. În plus pentru Philips au apărut deja două jocuri care exploatează cartușul, Microcosm și The Seventh Guest. Pentru a avea o imagine completă despre FMV trebuie spus că noul standard video riscă să trimită în epoca de piatră tot ce s-a făcut actual în domeniul graficii jocurilor video. Vă las să vă imaginați cu ce poate să semene Microcosm în 16 milioane de

să tie primul din promoția sa la prestigioasa școală de piloți Fighter Weapon School, Top Gun. Scenele de luptă aeriene sunt cele mai impresionante din filmele de acest gen. În curând în catalog: WILD NIGHTS, INDECENT PROPOSAL, STAR TREK (I, II, III, IV și V), THE FIRM...

**Star Trek VI:** în cursul unui conflict între FEDERAȚIE și KLINGONS o torpilă expediată de ENTERPRISE distruge o navă KLINGON. Supraviețuitorii sunt

scopul de a obține imagini numerice în 16 milioane de culori pe tot ecranul în 24 imagini/secundă. Pentru asta, sistemul Digital Video folosește în prezent norma de compresie MPEG1. Toate filmele și clipurile realizate pe CD-urile care folosesc această normă pot fi citite pe orice mașină care o acceptă: CD-I, PC cu o placă REEL MAGIC, CD32, 3DO. În schimb însă, jocurile, chiar dacă exploatează norma Digital Video, nu sunt compatibile



culori și cu 20 de imagini/secundă...

**Titlurile prevăzute:**

**Black Rain:** Ridley Scott ne aruncă în universul Yakuza prin intermediul lui Michael Douglas care interpretează rolul unui polițist New Yorkez însărcinat să escorteze un periculos asasin japonez. El se va regăsi aruncat într-un plin război al gansterilor.

**Top Gun:** Tom Cruise a fost remarcat prin acest rol de tânăr pilot nechin care vrea cu orice preț

omorâți de oameni provenind de la ENTERPRISE, Kirk și McCoy sunt judecați de KLINGONI.

**Patriot Games:** în vacanță, în ANGLIA, cu familia sa, JACK RYAN (HARRISON-FORD) un ex-agent CIA se găsește prins într-un atentat vizând un membru al familiei regale. El își va relua serviciul pentru cea mai importantă misiune din viața sa: salvarea propriei familii. FMV este o tehnică care utilizează standardul Digital Video cu

de la o mașină la alta. În același timp, un CD poate în prezent să conțină 74 min de imagini video și sunete, sau 50 de ore (3000 min) de sunete. Cu titlu informativ un CD audio obișnuit conține doar 74 min. În sfârșit, poate că nu e inutil să știți că prețul unui disc video trebuie să se situeze în jurul sumei de 200 franci francezi pentru filme și 150 franci francezi pentru concerte și clipuri.

GF SOFT



TIE  
FIGHTER

## MANIAC MANSION 2

Lucas Arts dă o șansă părții întunecate a Forței. Împăratul nu mai glumește acum, decidând să redobândească splendoarea imperiului. În calitate de cadet ale trupelor lui Palpatine, trebuie să restabiliți legea și ordinea în toată galaxia. Scenariul începe după evacuarea planetei Hoth de rebeli. Tie Fighter se compune din mai multe mari bătălii care sunt subdivizate în misiuni. În cursul plecării, veți afla ceea ce nu vi s-a

**B**un venit în lumea "Tentacles"!

Încă o dată, și pentru a căta oară, firma Lucasfilm ne prezintă un joc de aventuri cu adevărat captivant, așa cum ne-am obișnuit în ultimii ani. Jocul este conceput ca o continuare a lui Maniac Mansion iar cei de la Lucas se autodepășesc creând o imagine și un sunet cu adevărat bestiale. De aceea vă recomand să-l jucați pe cel puțin un VGA și dacă se poate și cu un Soundblaster.



comunicat l-a început. El da, există chiar o poveste care leagă totul. Pe larg și fără să vă dezvăluim nimic, împăratul și Darth Vader vă ascund o mulțime de lucruri. O singură soluție, să câștigați galoane de amiral și să vă rugați ca împăratul să fie mulțumit de voi. În această versiune un eșec este inadmisibil și pedeapsa contra incompetenței este moartea. Veți descoperi nolle nave spațiale ale Imperiului, printre care și redutabila Tie Advanced Starfighter. Cu puțină șansă veți pilota de asemeni misteriosul Tie Craft, o armă supremă concepută pentru a face față oricărei nave a Aliației. Tehnica grafică a evoluat deasemenea. Navele în 3D poligonal sunt mai frumoase și efectele bitmap utilizate pentru explozii sunt de o fidelitate ieșită din comun. Un joc mare ieșit pe piață în lunie.

GF SOFT &amp; SS SOFT

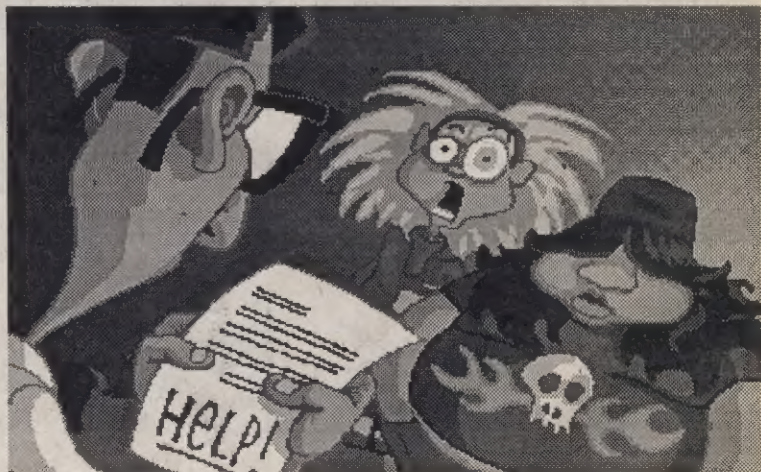
Cu ajutorul lor puteți să jucați cu Hoagie (în trecut).

Puneți-l pe Bernard să pună cafeaua decofeinizată în cana profului. Puneți-l pe Hoagie să vopsească în roșu copacul de lângă aparatul timpului (toaletă). Convingeți-l pe George Washington să vă demonstreze că poate lăia un cireș. Acum o aveți și pe Laverne (în viitor), care profitând de naivitatea paznicului poate lua planurile unui "tentacle" (cabinetul medical), pe care trebuie să le transportați în trecut, lui Hoagie. Acesta le va da serviloarei care face steagul. Odată ce Laverne

o lui Thomas pentru capsula timpului. Având în vedere acțiunea timpului asupra vinului gândiți-vă cum puteți procura cel de-al doilea ingredient pentru baterie (oțet="vinegar"); încă un indiciu: Laverne va desface capsula timpului cu ajutorul desfăcătorului de conserve al lui Hoagie.

Transportați loaia de lângă intrare ("Ilier"), din prezent în trecut, unde o veți pune în urna cu sugestii.

În prezent puneți-l pe Bernard să ducă scrisoarea din cutia poștală profesorului nebun închis în cameră. Schimbați



Și acum câteva sfaturi de început: luați tot ce găsiți, chiar dacă nu veți utiliza toate obiectele luate; când aveți posibilitatea de a acționa într-un timp (trecut, prezent, viitor), nu treceți mai departe până nu luați toate obiectele găsite.

Planurile bateriei le găsiți în laboratorul secret (cam ciudat ceasul nu credeți ?), lângă generatorul de hamsteri.

va lua steagul de pe clădire și-l va folosi (use), va putea acționa liberă; pentru aceasta puneți-l pe Bernard să o ajute (manivela steagului).

În trecut dați planurile bateriei lui Red Edison. Acesta vă va spune ce trebuie să-l procurați pentru a o face. Căutați în bucătărie, acolo veți găsi unul din cele trei ingrediente cerute de Edison. Sticla de vin găsită dați-

pistol de jucărie cu bricheta de la petrecere, și cereți o țigară. Deschideți (în aceeași cameră) trapa de aer condiționat și prindeți dinții. Transportați țigara, pistolul și dinții în trecut. Țigara i-o dați lui George. Luați pătura și puneți-o pe horn; din camera constituției luați pana de aur. Acum aveți toate ingredientele necesare pentru construirea bateriei. Puneți-l pe Hoagie să



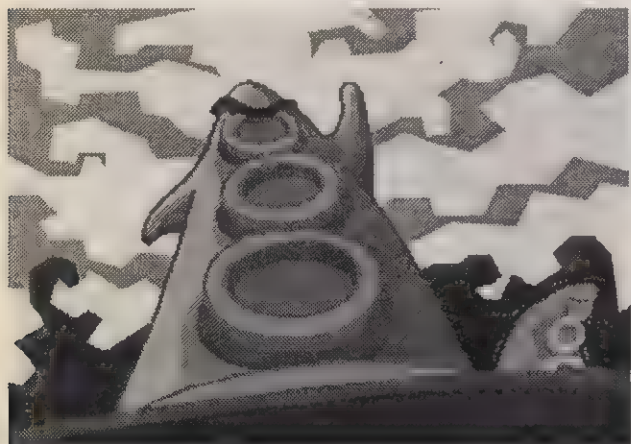
mototolească pațul lui George Washington, chemați servitoarea și în timp ce ea aranjează pațul vedeți ce puteți lua din hol. Dacă a-ți luat găleata (o umpleți cu apă), săpunul și penă (toate din trecut), spălați trăsura de alară. Dați "help sign-ul" din prezent lui Hoagie; acesta trebuie să-l dea lui Red Edison. Luați halatul pe care i-l dați lui Franklin. Cu ajutorul zmeului puteți încărca bateria. Tot ce aveți de făcut acum este să montați bateria la aparatul timpului. Cu Hoagie mai aveți doar puțin timp de lucrat

să cumparați un nou diamant (vizionați emisiunea tv; "use tv"). Tot cu Bernard încercați să-l salvați pe profesor. Luați sfoara cu care e legat acesta și folosiți-o cu scripețele de pe casă. Legați muma de afară cu sfoara și trageți-o în sus cu sfoara în camera în care se află profesorul. Aici vopsiți muma și puneți-o în locul lui Edison. Scoateți-i pe profesor de acolo; ajunși în bucătărie puneți-l pe Bernard să-i toarne profesorului pe gât cafea, cu ajutorul pălrier. Convingeți-l pe acesta să vă

ce-i puteți lua. Am cam terminat treaba în prezent și în trecut.

În viitor puneți patinele mumei; tot din aceeași cameră luați prelungitorul și folosiți-l cu aparatul timpului. Împingeți muma, după care îi puneți legitimația luată de la "tentacle" de lângă șemineu. La concurs puneți cărpa în fața lui Harold pentru a fi eliminat. Cu ajutorul dinților calului, al aparatului ce râde și al spaghetelor veți câștiga concursul. Invitația la restaurant dați-o paznicului de la pușcă. Puneți-o pe Laverne să

puteți afla vorbind în prezent cu Edna



luați ciocanul de la Red Edison și înlocuiți-l cu cel al sculptorului. Veți constata o anumită schimbare în prezent, ce-i va permite lui Bernard să o împingă pe Edna (tipa de la calculator) pentru a putea înregistra caseta (din camera green tentacle). După ce ați terminat, vizionați caseta cu încetinitor pentru a afla un anumit cod. Acum puteți lua contractul din seif în camera lui Edison (filatelistul) luați hamsterul (îl puneți în lada frigorifică) și folosiți cerneala invizibilă pe clator; puneți timbrul căzut pe contract și trimiteți-le lui Hoagie care va trebui să le pună la poșta (după ce îl convingeți să vă semneze). Acum sunteți bogați (carnetul de conturi al profesorului) și vă puteți permite

semneze contractul. Apoi duceți-l în camera cu "green tentacle" și răsturnați boxa, luând astfel cărpa pe care o transportați în viitor împreună cu furculița. Luați moneda din telefonul public și folosiți-o în camera cu grăsanul care doarme; tot aici luați cheile din ușa și dați-le hoțului de alară. Cu ranga luați moneda de pe hol (folosind-o ca și pe cea dinainte). Tot cu ranga spargeți automatul și luați toate monezile. Puneți-le împreună cu bluza din camera grăsanului în mașina de spălat. Transportați cuțitul Lavernei în prezent și folosiți-l pe clown. Vedeți ce găsiți. Cartea de fizică a lui Bernard dați-o lui Hoagie. Citiți calului din aceasta. Puneți-l pe Hoagie să inverseze palurile din pod și luați șoarecele. Vedeți

intrat la apă. Folosiți hamsterul cu generatorul din laborator; dacă vă face probleme folosiți aspiratorul. De aici nu mai e decît puțin.

Înapoi în prezent (după ce îi aduceți pe toți) lăsați-vă "împușcați" de "tentacle" cu barbă pentru a putea trece în camera lui "green tentacle" de unde luați bila de popice și pe care o folosiți pe "tentacles" din laboratorul secret. Apoi trebuie să-l pacăliți pe "tentacle" bărbos să tragă în profesor; raza se va reflecta înapoi și...Felicitări!!!ați terminat.

Dacă intrați în timpul jocului în computerul din camera filatelistului puteți juca Maniac Mansion 1. Amănunte despre legătura dintre cele două jocuri

**RATING 81%**



**17/20**



**15/20**



**17/20**



**16/20**

## QUANTUM GATE

Încă o surpriză de la Media Vision: Quantum Gate pe CD-Rom. Jocul conține mai mult de două ore de imagini video având 45 de minute de Full Motion Video!!! Mai mult de 30 de actori au participat la realizarea jocului. Quantum Gate este realizat în imagini 3D cu decoruri absolut fabuloase. Conceperea sa este foarte apropiată de aceea a unui film. De fapt, tema principală a lui Quantum este simplă: realizați chiar un film în timp ce jucați. Acțiunea se petrece în 2057, Pământul este o planetă devastată de poluarea puternică. Unica șansă de a-l salva rămâne într-un element chimic (oxid de iridiu), care nu există decât pe o planetă îndepărtată, AJ-3905. Intriga politică, lupte spațiale, înfruntări cu hordă barbare, călătorii în spațiul virtual... iată câteva elemente din Quantum Gate. Plăcerea de a juca rezidă atât în aventură cât și în superbe imagini ale jocului. Jocul a apărut recent pe piața iar calitățile sale îi vor asigura o vânzare excelentă.

**GF SOFT & SS SOFT**



# SAM & MAX HIT THE ROAD

Sam și sadicul său prieten Max, agenți în cadrul Freelance Animal Police, trebuie să rezolve misterul unei dispariții suspecte. Dispariții sunt Bruno, lăptosul Bigfoot, și prietena sa cu gât de girafă. Acest tip neconvențional de aventură, inspirat din cărțile comice ale artistului Steve Purcell, prezintă o amuzantă imagine a Americii pe parcursul călătoriei cu Sam, un câine prețios și sâcșos.

său bătaș, Max. În afară de surprizele care abundă în tot jocul, capodopera băieților de la Lucasarts se mai remarcă și prin câteva inovații pe care nu le-am mai văzut până acum la nici un joc făcut de ei

- prezentare grafică pe tot ecranul,
- un nou sistem de comandă

- bazat pe icon-uri;
- un "hot key access" adițional la inventar;
- intro vorbit în întregime (pe Sound Blaster);
- 60 de camere, peste o duzină de locații prin Statele Unite;
- "mini games" încorporate cu propriul lor "screen saver".

Aventura ta comică, împreună cu ciudatul cuplu de

începe

care  
apare  
pare să fie  
sediu  
lor.  
Odată  
intrat  
în  
prelea  
Max.

detectiv,  
într-o  
încăpere  
după toate

cu capul în balustradă (folosește-l pe sadicul tău asociat Max pentru treburile "murdare"). După ce ieși din clădire nu uita să vorbești cu mesagerul vostru înainte de a pleca cu mașina. Din păcate acesta a înghițit fără să vrea mesajul și nu poate să ți-l dea. Singurul care te poate scotea din încurcătură este prietenul tău Max. După

mesa  
afară se  
întâmplă  
ceva ciudat  
la circ și obij  
ostel  
prima

locație  
pe harta (în  
afară de cele  
trei Snack-  
uri) în  
taia  
cercului  
o să îl  
întâlnesci pe  
celebrel

bigfoot de lângă cutia deșeurilor. Antrenează-te la "Wake-a-Rat" și câștiga lanterna fără bec. După ce ai pus în lanternă becul colorat pe care l-ai luat din cămară, nu uita să te și rentile care se află pe unul din pereții baracii. Acum poți să te duci să vorbești cu paznicul de la "Cone of Tragedy" și să-l convingi să dea drumul caruselului. După ce te "distrezi" puțin îți vei pierde toate obiectele pe care le ai la tine. Vorbește din nou cu paznicul și întreabă-l despre obiectele pe care le-ai pierdut. Du-te cu bilețul pe care ți-l dă, la dughena pe care scrie "Lost & Found" și recuperează-ți obiectele pierdute. Printre ele o să găsești în plus un pește-magnet pe care îl cheme să-l pastorezi. Du-te la "Tunnel of Love" și urcă-te în barcă. În interiorul tunelului trebuie să oprești

șeful cuplului, la hanul din gaura de șobolan și becul colorat din cămară, aruncă sandwich-ul în acvარი cu furnici, ascultă mesajul telefonic, dă drumul la televizor și îndreaptă-i antena. Când ieși din cameră vei asista la un mic scandal familial, dar tot ce ai tu de făcut este să-i dai o mână de ajutor, să cadă, tipului proiectat

cântăreț de muzică country Bumpus, însoțit de gorila sa. Înăuntru nu se poate intra decât dacă îi arăți tipului de la intrare mesajul smuls din pânțelele mesagerului vostru. După ce intri vorbește cu cei doi frați "nedesparțiți" care îți vor da un permis de intrare valabil pentru toată ziua. La borcanul cu mâna uscată de pe ladă și părul de

barca la intrarea în castel. Folosește lanterna să găsești tabloul de comandă și "aplecăz" la Max pentru a-l scurtcircuita. Dacă îl tragi de barbă pe tipul din dreapta, călăul îi va taia capul condamnatului, și ușa se va deschide. Contrar aparențelor, înăuntru o să dai de locuința modestă a lui Doug, omul



cărți, care se uită nepăsător la televizor pe care dacă-l întrebi de Brian o să te plictisească cu o poveste idioată (continuarea în numărul viitor)


# CODURI...

GF SOFT

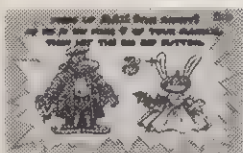
**RATING 91%**

 **19/20**

 **17/20**

 **19/20**

 **18/20**



Pagina	SAM	MAX
1.	11,27,3	24,15,19
2.	20,6,30	3,4,18
3.	14,17,25	13,9,23
4.	15,28,22	16,7,26
5.	2,24,19	10,8,22
6.	13,23,26	17,2,25
7.	29,9,12	6,20,21
8.	5,1,10	11,5,27
9.	16,4,18	6,8,1
10.	7,21,8	13,20,14



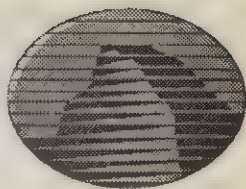
**M  
A  
X**



**SAM**



# COLONEL'S BEQUEST



**C**elebra firmă de jocuri SIERRA a vrut să surprindă consumatorii de soft, în 1989, cu un nou gen de quest pe care l-au denumit "interactiv", și au testat astfel pe piață cu *Colonel's Bequest*. Năușnic este primul quest pe care

l-am rejuccat imediat după ce l-am terminat! Jocul are două scopuri, unul este să reușești să supraviețuiești unei nopți într-un conac de indivizi suspecti, avizi după hani, care sunt în stare de orce pentru a pune mâna pe moștenirea colonelului, iar al doilea scop (mai greu de atins fără să citești comentariul) este să-l descoperi pe criminalul care l-a suprimat pe ceilalți moștenitori cu sânge rece și să termini jocul cu un calificativ cât mai ridicat. Pe lângă noua inovație adusă de SIERRA, *Colonel's Bequest* dispune și de un scenariu care mie mi s-a părut excelent. Inspirat din filmele poliștice tipice din deceniul trecut, are în prim plan un milionar excentric care își adună toate rușile în conacul său vechi și plin de pasaje secrete pentru a le citi testamentul, scara la lumina lămpilor cu gaz atârnată cu generozitate pe toți pereții. Testamentul nu este foarte lung. Pe scurt, invitați colonelului printre care te afli și tu, Laura Bow studentă în Tulane University din New Orleans, vor afla că imensa avere a colonelului va fi împărțită în mod egal între rudele sale care vor rămâne în viață până la data amintită în testament. Deci așa cum probabil te aștepti noaptea care va urma va fi plină de pericole care nu te vor ocoli nici pe tine cu toate că nu ai nici un drept la moștenire. După noaptea albă pe care o să o petreci încercând să afli fiecare secret al vechiului conac și al

ocupanților ei va trebui să fi în stare să îl predai poliției pe asasin. Jocul are opt acte. Fiecare act durează o oră și este împărțit în patru momente mai

**Nu căuta în lăzile de pe ponton, căva înfiorător se ascunde într-una din ele.**



importante care se desfașează în anumite camere în care trebuie să intri pentru a termina actul. Sfatul meu este să nu te grăbești să termini un act

înainte să faci tot ce trebuie să faci în actul respectiv.

În continuare vă dau structura celor opt acte (nu este nevoie să păstrați același ordin).

## Act I

19 00 Guests room

19 15 Colonel's room

19 30 Billiard room

19 45 Bar

## Act II

20 00 Gerlie's room

20 15 Kitchen

20 30 Outside study room

20 45 Billiard room

## Act III

21 00 Library

21 15 Billiard room

21 30 Rudy's room

21 45 Fifi's room

## Act IV

22 00

Playhouse

22 15 Outside

study room

**Un pasaj secret, nefolosit de secole, se află la capătul frânghiei.**

22 30 Bell's

tower (around)

22 45 Study room

## Act V

23 00 Statue in front of mansion

23 15 Dining room

23 30 Bar

23 45 Colonel's room

## Act VI

24 00 Colonel's room

24 15 Guests room

24 30 Rudy's room

24 45

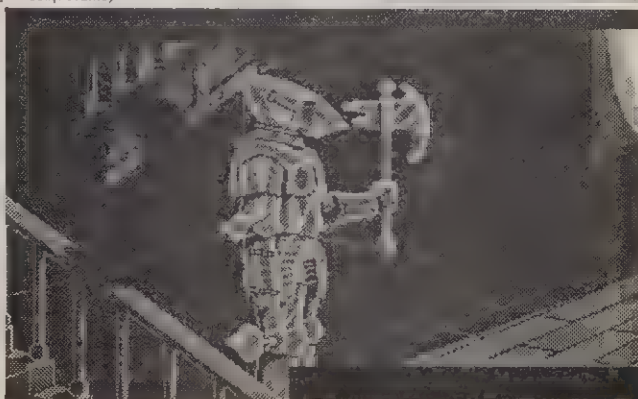
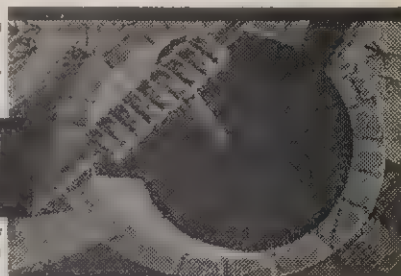
Outside study room

## Act VII

1 00 House of Cells (knock door)

1 15 Rudy's room

1 30 Church



1 45 Play house

## Act VIII

2 00 Guests room

2 15 Hedge garden

2 30 Attic

## ACTUL I

Discută cu Ethel. Privește-o pe Lillian în urmă ce își dă cu parfum în baie împinge dulapul pentru a descoperi o cameră secretă. Spionează-i pe Lillian și pe Ethel iar apoi pe Fifi și pe Colonel.

**Găsește bidonul de ulei și unge coiful unchiului. Nu încrea să ugi mână dreaptă.**





găsești și cadavrul lui  
Gertie în afara  
camerei de biliard

### ACTUL 3

Mișcă oglinda, ceasul  
bunicului și  
dulapul uride

Conacul este încercuit  
din toate părțile de mlaștie

Cercetează geanta și patul doctorului  
Wilbur. Examinează trabucul  
Colonelului și pe cel al avocatului  
Clarence. Mișcă oglinda și ceasul  
bunicului. Spionează-i pe Clarence și  
pe Getrude. Examinează sticla de  
coniac

camerele secrete. Găsește o nua într-  
una din camerele secrete la vâtrul  
din bibliotecă. Spionează-l pe  
Colonel. Examinează cadavrul  
doctorului Wilbur, la monoclul  
Examinează fiecare detaliu folosind  
monoclul. Umărește-o pe Lillian în

### Acțiuni necesare pentru a intra în actul 4

Surprinde-o pe Lillian în "Playhouse"  
citindu-le păpușilor. Observ-o pe  
Gloria, singură, în camera de biliard  
Surprinde-i pe Rudy și Clarence  
certându-se în camera de oaspeți  
Observă-i pe Rudy și Fifi împreună  
Poți să mai descoperi și cadavrul  
doctorului Wilbur în grajd

### ACTUL 4

În camera de biliard examinează  
discul și urmele de noroi cu monoclul  
la mucl de jigară din pasajul secret  
Examinează cadavrul Gloriei

arme a Colonelului. În timp ce te  
plimbi pe afară trebuie să-ți vezi pe  
Rudy, Clarence și Ethel, plimbându-  
se. Poți să mai descoperi cadavrul  
Gloriei în foisor

### ACTUL 5

Găsește vergeașa unde va pe pământ.  
Examinează urma de cizmă cu  
monoclul. În ranga și bidonul de ulei  
din "Carnage House". Examinează  
cadavrul lui Ethel. Observ-o pe Fifi  
fardându-se. Spionează-i pe Colonel  
și Lillian. Sesizează aroma slabă de  
parfum din camera secretă. Surprinde-  
l pe Rudy mâncând în sufragerie, pe  
Clarence hând singur în bar și pe  
Colonel fără scaunul de invalidi

### Acțiuni necesare pentru a intra în actul 2

Du-te în dormitorul Colonelului și  
surprinde-l vorbind cu Fifi. La parter  
trebuie să-ți vezi discutând pe Gertie  
și Clarence în salon, iar pe Rudy și  
Gloria în camera de biliard. Mai târziu  
trebuie să o vezi pe Gertie adormită  
în camera ei.

Conacul văzut în toată mărirea  
sa, vechi și plin de pasaje secrete

timp ce se joacă în  
'Playhouse'. Spionează-o  
pe Gloria, la biseruții din  
camera lui Jeeves. Discută  
cu Cellie, pune-i întrebări  
și dă-i colierul la

Surprinde-i pe Clarence și  
Rudy luptându-se. Dă-i

### Acțiuni necesare pentru a trece în actul 6

Surprinde-l pe Colonel  
cu Lillian în camera lui  
Observă-l pe Rudy  
mâncând singur la  
sufragerie și pe  
Clarence bând în cam-  
era de zi. Intră în cam-  
era colonelului când  
acesta nu-i prin  
preajmă. Poți să mai  
descoperi cadavrul lui

### ACTUL 2

Uită-te pe podea  
lângă camera lui  
Gertie, în batista  
Examinează  
fiecare cadavru  
găsit. Uită-te la  
colecția de arme a  
Colonelului.  
Mișcă oglinda și  
ceasul bunicului  
pentru a descoperi camerele secrete  
Spionează-i pe Clarence și Wilbur  
Discută cu Lillian, la osul din supă și  
aruncă-l câinelui. Examinează-i  
cușca. Surprinde-l pe Wilbur stând  
singur în bibliotecă. Spionează-i pe  
Clarence și pe Gloria.

### Acțiuni necesare pentru a intra în actul 3

Surprinde-i pe Wilbur și Clarence  
certându-se afară iar pe Lillian și  
Cellie stând în bucătărie. Observă-l pe  
Wilbur citind în bibliotecă. Poți să mai

morcovul din casa lui Cellie.  
Examinează geanta și patul doctorului  
Wilbur. Găsește cheia mansardei  
ascunsă în camera Colonelului. Urcă  
cu liftul la mansardă, citește ziarul.  
Examinează îmbrăcămintea aflată în  
cușorul din mansardă. Verifică cușorul,  
și mai târziu, în timpul jocului.  
Surprinde-i pe Rudy și Fifi bătându-  
se

În cușca lui Beauregard se pot  
găsi câteodată obiecte  
folositoare.

papagalului Poly un biscuit  
Observă-i pe Fifi și Jeeves  
vintându-se. Surprinde-o pe  
Lillian cautând în colecția de  
arme

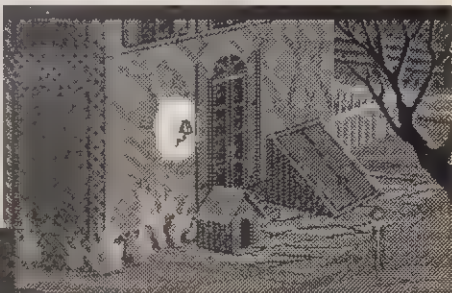
### Acțiuni necesare pentru a intra în actul 5

Surprinde-o pe Lillian  
uitându-se la colecția de

Ethel în "Carnage House"

### ACTUL 6

Caută în coșul de gunoi din bare  
Examinează sticla cu monoclul  
Surprinde-o pe Lillian ascunzând ceva  
în poșetă. Caută cadavrele lui Fifi și  
Jeeves. Examinează sticla de coniac  
cu monoclul. Observă-l pe Clarence





scriind la birou. Spionează-o pe Lillian când este singură și apoi pe Clarence. Dă-i papagalului un biscuit. Observă-l pe Rudy mângându-l pe Beauregard.

#### Acțiuni necesare pentru a intra în actul 7

Surprinde-o pe Lillian ascinzându-și jurnalul în poșetă. Observă-l pe Clarence scriind la birou și pe Rudy afară, împreună cu Beauregard. Bate la ușa lui Cellie. Poți să mai descoperi că Jeeves și Fifi au fost omorâți în camera din pod

#### ACTUL 7

Dă-i papagalului un biscuit. Citește agenda lui Clarence. Examinează cadavruul lui Clarence. Citește jurnalul lui Lillian. Observă ce lipsește din colecția de arme a Colonelului. Descoperă cadavrele. Găsește următorul pasaj secret. Folosește ranga pentru a deschide pivnița. Sparge ușa pentru a ieși afară. Surprinde-l pe Rudy cotrobâind în camera lui Lillian.

#### Acțiuni necesare pentru a intra în actul 8

Surprinde-o pe Lillian în "Play House" comportându-se din nou foarte bizar. Du-te la capelă și roagă-te cu Cellie. Citește jurnalul lui Clarence. Surprinde-l pe Rudy cotrobâind în camera lui Lillian. Poți să mai descoperi cadavruul lui Clarence.

#### ACTUL 8

Examinează cadavruul lui Lillian și ia cheia, la arma și glonșul. Încercă arma. Intră în mansardă prin ușa de lângă camera lui Fifi. Împușcă-l pe Rudy.

#### Acțiuni necesare pentru a termina actul 8

Găsește cadavruul lui Lillian în "Hedge Garden". Surprinde lupta din mansardă.

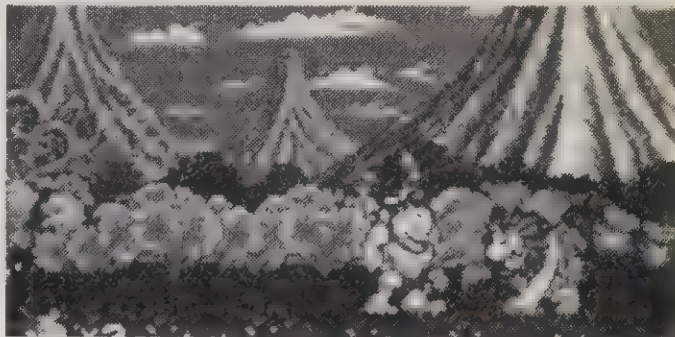
GF SOFT & 2M

**RATING 74%**

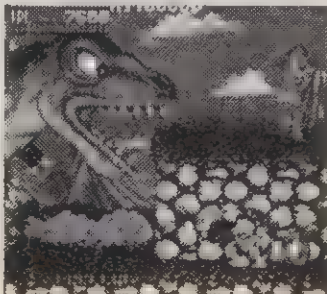
	<b>15/20</b>
	<b>16/20</b>
	<b>14/20</b>
	<b>15/20</b>

Caveman Ninja, situat undeva la granița arcade-ului a avut un mare succes la public fiind rapid adaptat de Data East și Elite și pentru Nintendo sub un nume nou:

Joe & Mac. Acest joc depășește granița care separă lumea



sistemelor PC. Un astfel de joc pe PC părea irealizabil... Să fie Caveman Ninja primul dintr-o lungă serie? Poveștea lui Joe & Mac este extrem de tristă. Într-o noapte fără lună, un îndepărtat trib cromagnon le-a răpit toate femeile și fetele din sat. A doua zi dimineața, când s-au sculat...surpriza. Nu mai era nimeni care să pună masa și să le coasă șorturile din piele de mamut... Cei doi eroi trebuie deci să elibereze neapărat aceste mici zâne ale cavemelor. Cu măciuca pe umăr, curajoșii oameni ai cavemelor se avântă imediat pe urmele răpitorilor de-



a lungul a zece nivele pline de capcane. Vor înfrunta monștri de final de nivel de vreo douăzeci de ori mai mari ca ei: dinozauri mănăcatori de oameni, plante carnivore,

mamuti

gigantici... Armele necrescând în copaci, cei doi combatanți vor trebui să caute prin

peisaj noi "moduri de exprimare": oase de dinozaur, boomerang-uri, bombe incendiarie (!?), arciși iuți, roți de piatră. Dacă ai curajul să te arunci în luptă singur, îl vei conduce pe Joe iar dacă ai nevoie de ajutor, un prieten va putea să-l controleze pe Mac. Umorul animației și decorurile variate ale versiunii pe PC îți aduc aminte de jocurile tipice de consolă: primitive dar caraghioase de antrenante...

GF SOFT

**RATING 73%**

	<b>16/20</b>
	<b>16/20</b>
	<b>15/20</b>
	<b>12/20</b>



Business is business! Nu aștepta impasibil o nouă reformă economică ci începe hotărât cucerirea comercială a universului! Un excelent mijloc de a-ți verifica simțul afacerilor și al aventurii. Datorită succesului enorm pe care l-a avut jocul ELITE la public, cunoscuta firmă de jocuri Konami s-a gândit să încerce să continue celebra "odisee" spațială. În

galaxiei. Pentru asta trebuie să îndeplinești diferite sarcini: să exploatezi minereuri, să faci comerț, să practici activități de mercenar, să transporti marfă și persoane (în acest caz faci pe taximetristul), să faci trafic cu diverse materiale (în jur de treizeci) și încă multe altele. Pe lângă nenumăratele planete ("doar" vreo 100.000.000.000) și de sutele

tipul de guvernământ, de economie, de comerț și populația sa. La început poți să lucrezi pentru un particular, pentru Federație sau pentru Imperiu. Grafica 3D este mai bine prelucrată, iar ELITE II este mult mai ușor de jucat datorită sistemului bazat pe icon-uri introdus de firma Konami. În plus poți să reglezi numărul de detalii afișate și poți să alegi între mai

# FRONTIER ELITE 2



3200 galaxia cuprinde numeroase civilizații care populează milioane de planete. Două confederații domnesc ca stăpâni: Federația și Imperiul care își dispută o enormă piață galactică. Între cele două uriașe confederații, micii independenți încearcă să supraviețuiască recuperând fărâme. Tu ești un pământean amărât, încarcerat de existența pasivă, dar, printr-un miracol, la o convocare a notarului, afli că nava bunicului tău a fost regăsită. Acesta era un mare comandant despre care se bănuiește că a murit viclește pe câmpul de luptă. El a lăsat un testament prin care dă fiilor săi o navă "Eagle" și o avere de o sută de credite. Bunicul tău făcea parte din ELITE (un grup de aventurieri foarte curajoși). A sosit, deci, pentru tine, marea ocazie să trăiești o experiență palpitantă. Trage-ți combinezonul, aruncă-te în navă și alege între trei scenarii disponibile de dificultate. Misiunea ta, dacă o accepți, este să îți faci o reputație de-a lungul

de lumi de vizitat, jocul se descompune în mai multe părți care pot fi gestionate de tine sau de calculator. Pilotajul navei îți cere multă îndemânare, atât pentru manevrele standard cât și pentru a scăpa de un urmăritor sau de poliția spațială. Aceasta din urmă aplică legea cu cea mai mare severitate. Îndrăznești să aterizezi și să decolezi fără permis și vei fi sancționat cu o amendă. Același lucru ți se întâmplă dacă folosești arme în zone interzise. Vorbind de arme trebuie să știi că în cursul jocului poți să cumperi oricând altele pentru a-ți echipa convenabil nava. Dacă îți permiți un cargo atunci un echipaj ți-ar fi foarte util. Navigarea în mijlocul acestor planete trebuie să fie bine stăpânită pentru a economisi timp și carburant. Informează-te bine asupra destinației citind terminalul bordului care indică toate datele importante în legătură cu o planetă:

multe teme muzicale. Închipuiește-te ascultând muzică de Strauss în timp ce ești pe cale să distrugi un cargo mai bine înarmat ca al tău. În sfârșit, GOOD LUCK și ai grijă să nu te pierzi pe drum pentru că atunci nici un ghid din lume nu îți va fi folositor.

GF SOFT

**RATING 81%**



**17/20**



**10/20**



**18/20**



**20/20**

## ALIEN BREED 1(CODURI)

2	AAJIHGDDC	10	CCGDGBBBB
3	CGGHDGGDG	11	HHIAAJJIG
4	HDICICCH	12	GGDDJJHFD
5	IDHEHDGCC	13	JIECBFGFF
6	IJIIDIHEC	14	HGGEDDCCB
7	CFDFEFEFJ	15	HHHGFGDCC
8	JIIJIIIC	16	IHDCHGHFF
9	AAAABAAAA		

ÎNTR-UNUL DIN NUMERELE VIITOARE !!!

# GOBLINS

LES REVENIRS EN UN CLIC  
UN AVANTURE D'ÉCOPIANSE  
POURCHER DE GAGS ET D'ASRANTIS  
DANS UN ANIMANQUE PRESQUARTON







The Prince Buffoon

THE PRINCE BUFFOON

RTZ este plin de puncte ilogice și "puzzles" obscure. Cu toată invazia de informații din joc (mega întregi de dialog vorbit pe Adlib sau pe Sound Blaster) și se dă o vagă idee asupra acțiunilor pe care trebuie să le faci. Această soluție completă ar trebui să te ajute să termini jocul fără prea mulți nervi tociți

Salvează des și fotografiează pe oricine și orice loc posibil. Unele fotografii sunt importante. Voi menționa în continuare utilitatea fiecărui obiect din inventar, dar adu-ți aminte să arăți toate obiectele fiecărui personaj. Când ai terminat cu un obiect este mai bine să-l păstrezi în inventar, s-ar putea să-ți treburască la sfârșitul jocului. RTZ nu este chiar un joc non-linear, dar sunt multe acțiuni pe care poți să le faci în altă ordine și totuși să termini jocul. De exemplu poți să map-ezi cu ușurință drumul prin Whispery Woods fără lilieci și să-l vizitezi pe Camuk înainte să o vezi pe Witch Itah. Va trebui să eliberezi liliecii mai târziu pentru a obține "bat guano" (liliecii pot fi eliberați numai în Whispering Woods). În concluzie, dacă tu ai parcurs jocul puțin diferit decât este prezentat aici nu este în motiv de îngrijorare, caută cu atenție prin articol locurile unde te-ai blocat

Aventura începe într-un loc sălbatic și plin de vulturi, mai exact într-o trecătoare săpată în munții care străjuiesc valea misterioasă aflată la picioarele tale. Ia roca de jos și arunc-o în vulturul din apropiere. Ia planta de lângă semnul de temn. Atenție! Aici vi se întâinde prima capcană.

# RETURN TO ZORK

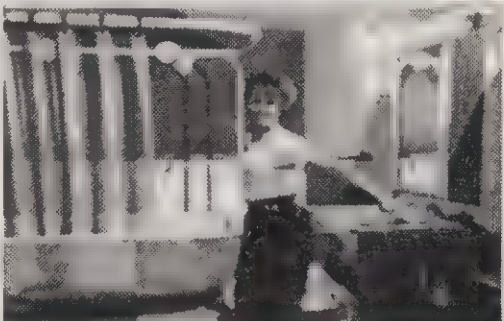
Nu trebuie să alegi pur și simplu planta. Va trebui să folosești cuțitul smulgând-o cu tot cu pământ. Mai târziu vei avea nevoie de o plantă vie nu de una moartă.

Acum poți să-ți iei inima în dinți și să cobori cu încredere în valea care va trebui să-și dezvăluie uluitoarele secrete. Vorbește cu proprietarul farului după

puțin efort toate răspunsurile în Encyclopedia Frobazzica din fișierele primarului.

Profesoara îți va da un caiet care va lua automat unele notițe odată cu derularea jocului. Asta e tot ce poți să faci aici deocamdată.

Întră în următoarea clădire, în magazinul de hardware de unde ia lada și



care tale firele de viță de vie și folosește-le pe scândurile aflate în jurul farului. Cu pluta destul de rudimentară pe care ai construit-o călătorește în josul râului, și îți pregădi să tragi pe dreapta când vezi podul rupt. Ai ajuns astfel viu și nevătămat în Old West Shambar

Dă o raită pe la primar, vorbește cu el, și citește toate tâmpeniile din fișierele lui. După "scurta" lectură îndreaptă-te spre clădirea școlii și sună la clopoțel folosind cuțitul. Ms. Peepers te va lăsa înăuntru, și îți va da un scurt test care este de fapt modul de protecție a jocului la copiere.

Întrebările sunt alese la întâmplare dar poți găsi cu

manivela. Șoarecii nu-ți vor fi de folos, deci nu-i lua (poți să-i cari după tine în ladă, dar dacă nu ai nevoie de ei, de ce să te obosești?).

Întoarce-te la pod și coboară pe malul râului pentru a purta o scurtă discuție cu Waif. Urcă înapoi și du-te în stânga să-i faci o vizită lui Boos Miller. Aici îți vor fi foarte folositoare unele din informațiile citite în fișierele primarului.

Boos îți oferă să bei (el face asta de fiecare dată când intri în cameră).

Respectă ritualul de toastare, și aruncă de fiecare dată lichiorul din paharul tău în vasul plantei ornamentale din colț, prelinzând astfel că ai băut de fiecare dată

băutura aruncată.

După al treilea pahar întreabă-l de chei. Înainte de asta, nu este suficient de beat pentru a-ți le da dar la al patrulea

pahar se prăbușește la podea. Termină ritualul. Ia plosca de argint căzută pe podea și ieși afară pe cealaltă ușă

Ia cheia de la magazinul de cadouri și trage de pana roții pentru a deschide ușa din interiorul morii

Du-te la magazinul de cadouri. Ia banii și tichetele din casa de bani și bateria de pe raft. Pune bateria în Teleglobe. Întoarce-te la Waif și dă-i tichetele. El îți va da un "dar". Profită că te afli în apropierea râului pentru a umple plosca de argint cu apă

Întoarce-te la moară și coboară prin trapa din podea. Folosește cheile lui Boos ca să intri. Te afli acum în East/West Shabar (NewWest Shabar).

Oprește-te la Moodock prima oară, și joacă Survival cu el. După ce câștigi, îți va da o sabie veche și o monedă. Du-te la fierar și dă-i sabia să o curețe. În timp ce el face asta, du-te să vorbești cu Molly la han. După discuție sabia trebuie să fie gata; plătește fierarului 2 zorkmizi pentru ea.

Nu te îngrijora în privința banilor, nu vei avea nevoie prea mult de ei. Citind articolul în continuare vei învăța să-i folosești cât mai bine posibil.

Traversează podul și du-te în stânga de la Hero's Memorial la Fool's Memorial la cartea Este o carte de glume. Tu nu poți să o citești dar câțiva alți indivizi o pot face. Vei avea nevoie de patru glume pentru sarcina



de la Comedy Club de mai târziu.

Du-te la ferma lui Pugney. NU atinge cutia de pe peluza. Vorbește cu Pugney, fiind sigur că folosești expresia apologetică în timp ce el se duce în diatribă. După asta te va lăsa să iei cutia. Întoarce-te înapoi la Fool's Memorial și de data asta du-te direct la ferma lui Snoot.

Într-o fereastră (nu-ți va răspunde nimeni la ușa). Într-o ultimă ușa din stânga și surprinde-o pe Rebecca spălându-se pe dinți. Imediat te va surprinde și ea cu o dreaptă sănătoasă. În timp ce zaci întins pe podea sub un butoi de armă de vânatoare va trebui să răspunzi la o altă întrebare de protecție a jocului la copiere, și din nou va trebui să te ajuti de Encyclopedia. Asta va fi din fericire ultima întrebare.

Rebecca îți permite să iei ce ai nevoie, și dispăre pentru moment. După asta, ea va apare de-a lungul diferitelor străzi din jurul Shanbar-ului. Pentru moment, caută în frigider după carne, și ia Thermofroz-ul de după masă.

Pune săpunul în chiuvetă și dă drumul la apă. Spațiul darul primit de la Waif în clubucii de săpun. Ta-dai Deji prima din cele șase bucăți ale Discului Zburător din Frobozz. Acum du-te în dormitor și folosește oglinda de pe masă.

Nu există nici o cale să treci de Alexis, câinele pudel. Ocurm, ESTE important să-l faci să mârâie o dată, pentru a-l avea înregistrat pe bandă. Vei avea nevoie de înregistrare aproape de sfârșit, deci nu iei!

În drumul spre ulyte, du-te și în stânga la siloz. Folosește manivela luată de la magazinul de hardware, în sensul acelor de ceasornic, ca să deschizi obiectul. Ia niște morcovi. Apoi întoarce-

te în oraș și vizitează crematoriul.

Trage de părghia 1 și aruncă cutia cu suțiene în crematoriul. Trage din nou de părghia 1 ca să închizi cuptorul. Acum trage de părghia 2 și uita-te în cutie. O singură sârmă fierbinte a mai rămas înăuntru. Toarnă apa din ploscă peste ea. Folosește sârmă să deschizi ușa de la General Store.

Scutură cutia cu cereale de două ori pentru a aduce fluierul de vultur în vârf la-și după asta prinde șobolanii care aleargă în jurul tău. Pune-i în lada pe care ai luat-o de la magazinul de hardware.

Ieși afară din oraș prin crematoriul. Ia o poză din Whispering Woods, la-o pe celălalt drum și du-te la ruine. Ia dalele, du-te în pădure și ieși afară din nou. De data asta, vei vedea că a apărut pe pământ o ramă. Ia-o și pune dalele în ea pentru a crea un mic puzzle.

Când dalele vor fi bine aranjate, vei afla următorul mesaj:

*"Water unseen at falls  
Mix with bat dropping  
Yields potion for  
Invisibility"*

Ultima dală va apărea când celălalt vor fi în pozițiile lor corecte. Trebuie să rezolvi neapărat acest puzzle deoarece al doilea mesaj (litere mari) îți spune să te uiți din nou pe pământul din jurul ruinelor. De data asta vei găsi o bucată de iluminite și a doua bucată din Discul Zburător. Acestea nu vor apărea decât după rezolvarea puzzle-ului.

Vizitează-l acum pe Ben Fyshin în stânga podului. Arată-i o fotografie a oricărei femei. Te va ruga să-i duci o scrisoare Vrăitoarei Itah. Dacă dai un "click" (n-am găsit altă expresie) pe nod, Ben îți va arăta cum se face nodul cow-hitch. După asta,

închiriază o barcă de la el.

Când se oprește motorul, ia șobolanii din ladă și pune-i în motor. Călătorește înainte spre mlaștină unde se află coliba Vrăitoarei Itah. Atenție! Înainte de a intra în coliba vrăitoarei va trebui să arunci carnea, care a început să se strice, dacă vrei să vorbești cu ea. Arată-i lui Itah cartea și obține prima glumă. Dă-i scrisoarea de la Ben. Ea o va citi undeva afară din cameră, permitându-ți să-i furi bățul. NU atinge cutia cu liliaci acum, sau te vei trezi într-o mare încercătură. Ieși pe ușa din spate și croieșteți drum prin mlaștină, folosind bățul pentru a testa pământul de-a lungul drumului.

Imediat ce te-ai întors, du-te la Spirit Woods (nu Whispering Woods). După ce ai pătruns înăuntru mergi nord, est, est și sud până la Zorkmid Tree. Lovește copacul cu bățul. Niște bani în plus sunt oncând bineveniți (poți să folosești și sabia, dar se va rupe, și nu vrem extra complicații aici).

Închiriază altă barcă de la Ben pentru o a doua călătorie la Itah. De data asta arată-i poza luată din Whispering Woods și ea îți va permite să iei liliaci. Ia-ți înapoi carnea stricată și fă o a doua călătorie și prin mlaștină. Spre norocul tău nu va mai trebui să o vezi pe draguța doamnă din nou.

(continuare în nr. viitor)

GF SOFT

GF SOFT

## FURY OF THE FURRIES

Mai puțin cunoscuta firmă Kalisto împreună cu Mindscape a aruncat pe piață în acest an un excelent joc arcade care contribuie la revoluționarea acestui gen atât de popular. Grafica îngrijită și sîndent colorată împreună cu un scenariu amuzant sunt unele din elementele care îl propulsează în topul preferințelor.

Pe parcursul jocului dispuneți de patru omuleți păroși care au diferite calități:

-primul, colorat în galben știe ceva karate și să arunce cu pietre

-al doilea "păros", colorat în roșu, este cel mai "cruțat" din toată gașca. Cu ajutorul lui poți sparge blocuri unage de granit care îți blochează căletoada



drumul

-al treilea omuleț, colorat în verde, a văzut prea multe filme cu Tarzan și a învățat "chestia" cu liana. Unele obstacole "ascuțite" nu le poți depăși decât cu ajutorul lui

-al patrulea, colorat în albastru posedă niște plămâni de fier care-i permit să înalte mai ceva ca un paște pe sub apă (atenție la prana).

O hartă nostimă îți arată traseul sinuos pe care îl ai de parcurs până la îndepărtatul castel. Misiunea ta este să-l eliberezi pe împăratul omulețelor păroși din ghearele necruțătorilor dușmani. Jocul rulează pe m/m/286 640k Ram, Vga și are în jur de 5 Mbytes "desfăcut". Dacă ai un Sound Blaster amăsești jocul va fi perfectă și din punctul de vedere al sunetului, sunetul de pe speaker fiind puțin cam strident

**RATING 82%**



17/20



17/20



14/20



18/20

**RATING 85%**



18/20



17/20



16/20



18/20

# PRINT

10	ORG	ADR	640	INC	B
20 RUT	LD	(ADRESA), HL	650	LD	C, 0
30 HOP	LD	A, (HL)	660	JP	CRISP
40	CP	128	670 CALC2	LD	A, B
50	JR	NC, STOP	680	CP	22
60	CP	22	690	JR	Z, JOS
70	JR	Z, PRAT	700	CP	21
80	CP	13	710	JR	Z, JOS
90	JP	Z, STOP1	720	JP	STOP1
100	CP	1	730 JOS	LD	B, 0
110	JP	Z, AWKP	740	LD	C, 0
120	CP	2	750	JP	CRISP
130	JP	Z, PAUZA	760 PAUZA1	PUSH	BC
140	CP	3	770	LD	B, 50
150	JP	Z, PAUZA2	780 ZIP1	PUSH	BC
160	CP	4	790	LD	B, 200
170	JP	Z, COM	800 ZIP	DJNZ	ZIP
180	CP	5	810	POP	BC
190	JP	Z, COM2	820	DJNZ	ZIP1
200	CP	6	830	POP	BC
210	JP	Z, STERG	840	RET	
220	CP	7	850 AWKP	PUSH	AF
230	JP	Z, SUNET	860	PUSH	HL
240	SUB	32	870	PUSH	DE
250	LD	H, 0	880	PUSH	BC
260	LD	L, A	890 DSF	CALL	654
270	ADD	HL, HL	900	LD	A, E
280	ADD	HL, HL	910	CP	255
290	ADD	HL, HL	920	JR	Z, DSF
300	EX	DE, HL	930	POP	BC
310	LD	HL, (23606)	940	POP	DE
320	INC	H	950	POP	HL
330	ADD	HL, DE	960	POP	AF
340	EX	DE, HL	970	JP	CRISP
350	PUSH	BC	980 PAUZA	PUSH	HL
360	PUSH	DE	990	PUSH	AF
370	CALL	CALCUL	1000	LD	HL, PAUZA1
380	POP	DE	1010	LD	A, 205
390	CALL	PRINT	1020	LD	(PP), A
400	POP	BC	1030	LD	(PP1), HL
410	INC	C	1040	POP	AF
420	LD	A, C	1050	POP	HL
430	CP	32	1060	JP	CRISP
440	JP	Z, CALC2	1070 PAUZA2	PUSH	HL
450 CRISP	LD	HL, (ADRESA)	1080	PUSH	AF
460	INC	HL	1090	LD	HL, 0
470 PP	NOP		1100	XOR	A
480 PP1	NOP		1110	LD	(PP), A
490	NOP		1120	LD	(PP1), HL
500	JR	RUT	1130	POP	AF
510 STOP	CP	255	1140	POP	HL
520	RET	Z	1150	JP	CRISP
530	INC	HL	1160 COM	PUSH	AF
540	JR	HOP	1170	LD	A, 175
550 PRAT	INC	HL	1180	LD	(LOOP2), A
560	LD	A, (HL)	1190	POP	AF
570	LD	B, A	1200	JP	CRISP
580	INC	HL	1210 COM2	PUSH	AF
590	LD	A, (HL)	1220	LD	A, 26
600	LD	C, A	1230	LD	(LOOP2), A
610	INC	HL	1240	POP	AF
620	JP	RUT	1250	JP	CRISP
630 STOP1	INC	B			

Programul reprezintă o rutină de print cu litere duble. Nu are nevoie de un set special de caractere deoarece le prelucrează pe cele ale căror adresă de început este introdusă în locațiile 23606-23607.

Ecranul este tabelat ca la PRINT AT, adică este împărțit în 24 de linii, fiecare cu câte 32 de coloane.

Rutina se apelează cu secvența:

```
LD HL, adresa textului
LD B, linia
LD C, coloana
CALL RUT
```

Textul poate fi introdus de la orice adresă.

Rutina prelucrează caracterele curente în două moduri:

a) le poate lungi de două ori;

b) le poate lungi de două ori lăsând între fiecare doi octeți alifiați câte un spațiu.

Cu ajutorul anumitor coduri (care nu fac parte din mulțimea codurilor alifiaabile) puteți realiza unele efecte speciale de scriere. Prezint mai jos aceste coduri:

22 - funcționează similar cu PRINT AT, adică este urmat de două numere: primul reprezintă linia iar al doilea coloana unde se va tipări următorul caracter. În momentul în care un caracter a fost tipărit pe coloana 31, rutina va tipări următorul caracter pe coloana 0 dar cu două linii mai jos. Când coordonatele de tipărire ajung la 21/31 sau 22/31, rutina continuă tipărirea la coordonatele 0/0, fără să șteargă ecranul;

255 - termină tipărirea textului;

13 - dacă în timpul scrierii rutina întâlnește acest caracter, va continua tipărirea la coloana 0, cu două linii mai jos;

1 - la întâlnirea acestui cod, rutina se va opri, așteptând apăsarea unei taste;

2 - activează o scurtă pauză după





tipărirea fiecărui caracter;

7 - activează un sunet sec după tipărirea fiecărui caracter;

ATENȚIE !!! Rutina nu poate folosi scrierea cu pauze (2) și scrierea cu sunet (7) concomitent. Deci ..... ori una ori alta!

3 - dezactivează scrierea cu pauză sau cu sunet, activând scrierea normală.

4 - activează așa numita "scriere ciuruită";

5 - activează scrierea cu litere duble normale;

6 - șterge ecranul folosind un efect CLS gen "CABAL": coloanele de pe ecran, două câte două, "intră una în cealaltă", efectul fiind foarte drăguț.

ATENȚIE !!! Acest efect nu modifică vechile coordonate!

Rutina trece pur și simplu peste alte caractere neafișabile (întâlnite în structura textului), netipărind nimic în locul lor.

Aici se oprește seria codurilor speciale.

Rutina poate fi folosită în diferite situații cum ar fi: prezentarea unui joc, a unui program, pentru a afișa anumite texte foarte simplu și economic.

Pentru ca textul să arate mai bine recomand introducerea în locațiile 23606-23607 a adresei de început a unui nou set de caractere definit normal.

Și cam asta este tot; mai rămâne totuși de spus că rutina se poate asambla la orice adresă, folosind un asamblor de tipul GENS-ului. Toate constantele numerice din program sunt date în zecimal.

Pentru orice informație suplimentară sunați la 6108951, Mitică, & don't forget .... DIC SOFT 1993 works for everybody !!!

**STAMA DUMITRU**

1260 STERG	PUSH	HL	1880	LD	(GET),A
1270	PUSH	BC	1890	CP	7
1280	LD	B, 8	1900	JR	NC, MODIF
1290 D1	PUSH	BC	1910	CP	0
1300	LD	HL, 16384	1920	JR	Z, LINE
1310	LD	B, 192	1930 START	LD	D, 0
1320 D2	PUSH	BC	1940	LD	E, C
1330	LD	B, 16	1950	ADD	HL, DE
1340 D3	PUSH	BC	1960	LD	D, 0
1350	SRL	(HL)	1970	LD	E, 32
1360	INC	HL	1980 LOOP	ADD	HL, DE
1370	SLA	(HL)	1990	DJNZ	LOOP
1380	INC	HL	2000	RET	
1390	POP	BC	2010 MODIF	CP	15
1400	DJNZ	D3	2020	JR	Z, MODIF1
1410	POP	BC	2030	JR	NC, MODIF2
1420	DJNZ	D2	2040 JUMP	LD	DE, 1824
1430	POP	BC	2050	ADD	HL, DE
1440	DJNZ	D1	2060	DEC	B
1450	POP	BC	2070	JR	START
1460	POP	HL	2080 MODIF2	LD	DE, 1824
1470	JP	CRISP	2090	ADD	HL, DE
1480 CLIC	PUSH	AF	2100	DEC	B
1490	PUSH	BC	2110	JR	JUMP
1500	LD	B, 5	2120 MODIF1	JP	START
1510 PI	PUSH	BC	2130 LINE	LD	D, 0
1520	CALL	RUT2	2140	LD	E, C
1530	POP	BC	2150	ADD	HL, DE
1540	DJNZ	PI	2160	RET	
1550	POP	BC	2170 PRINT	LD	(STORE), HL
1560	POP	AF	2180	LD	B, 4
1570	RET		2190	LD	C, 2
1580 RUT2	LD	A, R	2200 LOOP2	XOR	A
1590	DEFB	238	2210	LD	(HL), A
1600 MOFT	DEFB	0	2220	INC	H
1610	LD	(MOFT), A	2230	LD	A, (DE)
1620	AND	3	2240	LD	(HL), A
1630	INC	A	2250	INC	H
1640	RLCA		2260	INC	DE
1650	RLCA		2270	DJNZ	LOOP2
1660	RLCA		2280	LD	HL, (STORE)
1670	RLCA		2290	PUSH	DE
1680	LD	C, A	2300	LD	A, (GET)
1690	XOR	A	2310	CP	7
1700 LOOP4	LD	B, C	2320	JP	Z, SALT
1710 LOOP5	DJNZ	LOOP5	2330	CP	15
1720	XOR	16	2340	JP	Z, SALT
1730	OUT	(254), A	2350	LD	D, 0
1740	DEC	C	2360	LD	E, 32
1750	JR	NZ, LOOP4	2370	ADD	HL, DE
1760	RET		2380	JP	DDF
1770 SUNET	PUSH	HL	2390 SALT	LD	DE, 1824
1780	PUSH	AF	2400	ADD	HL, DE
1790	LD	HL, CLIC	2410 DDF	POP	DE
1800	LD	(PP1), HL	2420	LD	B, 4
1810	LD	A, 205	2430	DEC	C
1820	LD	(PP), A	2440	JR	NZ, LOOP2
1830	POP	AF	2450	RET	
1840	POP	HL	2460 STORE	DEFW	0
1850	JP	CRISP	2470 ADRESA	DEFW	0
1860 CALCUL	LD	HL, 16384	2480 GET	DEFW	0
1870	LD	A, B			

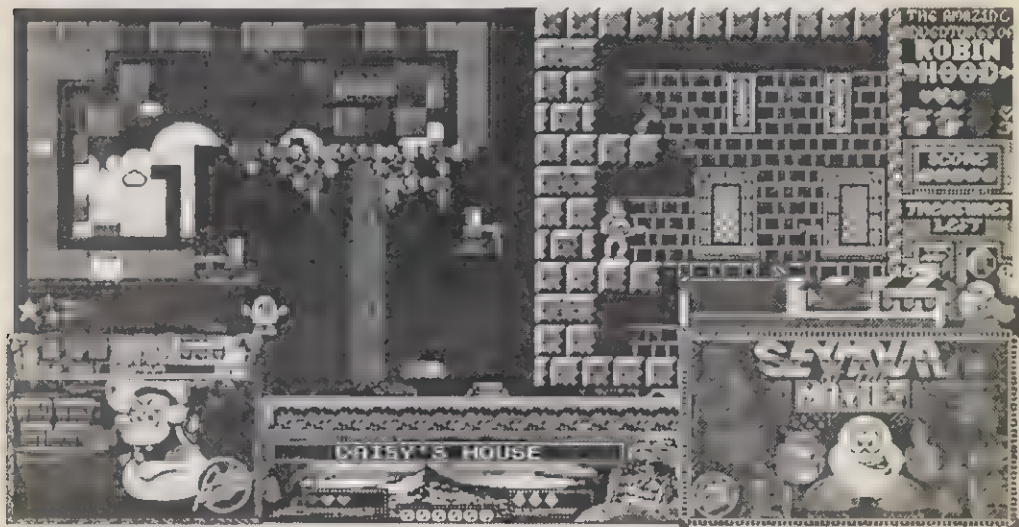
# SPECTRUM

Cătălin Russen din micro  
CRIFS First of all I want to thank  
to my friend Andy Davis from  
Aichemst Research for helping me  
to write this article. Această rubrică  
nouă este o prezentare cât se poate  
de amănunțită a tipurilor de  
calculatoare aparute până acum  
(unde se poate și cu un scurt istoric)  
și a produselor hardware  
Calculatoarelor asupra cărora m-am  
oprit și pe care l-am considerat  
edificator pentru a deschide acest  
prim articol este Sinclair Spectrum

Spectrumurile create până atunci  
erau cât se poate de modeste (mai  
ales la preț!) conținând 16k ROM,  
64k RAM din care doar 48k  
disponibili ROM-ul scris cu  
interpretorul BASIC, o rezoluție de  
256x192 pixeli și 8 culori. Sunetul  
era produs doar pe două canale de  
sunet, iar toate aceste  
caracteristici anunțau parcă o  
schimbare. În 1986/1987 are loc  
lansarea Spectrumului 128k, în  
Spania pentru prima dată (eh, chiar  
toate în Anglia!). Diferența prea

Sinclair a făcut datorită în valoare de  
5 milioane de lire. Firma Amstrad a  
plătit 7 milioane de lire acoperind  
datoriile și a cumpărat pentru 2  
milioane de lire dreptul de a  
produce toate materialele pentru  
calculatoare de la Sinclair. În 1988  
este lansat modelul gri de  
Spectrum+2. Diferă de Spectrum  
128k doar prin faptul că are un  
casetofon deck încorporat și nu are  
mulă de I/O pentru casetofon  
extern, iar ieșirea pentru monitor nu  
conține audio ci doar video. Ieșirea

casetofon extern, TV, monitor,  
RS232, keypad, I/O, disc extern și  
imprimantă centralonic. Softul și  
celelalte facilități sunt aceleași ca  
la celelalte 128k dar cu o tastatură  
excelentă. Pentru DOS are un  
ramdisk (cip de tip RAM) intern de  
58k iar singurul dezavantaj este  
slaba calitate TV obținută și  
distorsiunile sunetului. Producția nu  
s-a oprit aici și în 1989 s-a continuat  
fabricarea de Spectrum+2 și este  
făcut Spectrum+2a negru  
Spectrumul+2a este o fuziune între



A fost creat în 1980 cu numele de  
ZX80. La un an mai târziu are loc  
lansarea calculatorului ZX81. În  
1982 este lansat 16k Spectrum  
purtând numele de cod ZX82. În  
1983 este lansat Spectrumul 48k,  
în forma în care îl cunoaștem și noi  
astăzi, cu numele de cod ZX83.  
Bineînțeles că Sinclair nu s-a  
mulțumit numai cu atât și în 1984 a  
lansat pe piață Sinclair QL cu  
numele de cod ZX84, un calculator  
ce are la baza un microprocesor  
Motorola 68008. În 1985 este creat  
și lansat pe piață Spectrum+ cu  
numele de cod ZX85

mari între un Spectrum 48k și unul  
128k nu sunt decât că 128k-ul are  
un ROM de 32k scris cu un editor  
de text care permite scrierea  
comenzilor literă cu literă, BASIC-  
ul mult îmbunătățit cu instrucțiuni,  
128k RAM, 3 canale de sunet  
realizate cu cipul AY 38912,  
rezoluția și puterea grafică a rămas  
aceiași ca la 48k. Ca și 48k-ul,  
128k-ul permite stocarea datelor  
pe casetă, dischetă, microdrive,  
cartuș, listarea la imprimantă,  
lucrul în rețea și același conector  
de extensie ca și 48k-ul. Totuși  
lucrurile nu au mers așa de bine și

audio poate fi luată de la ieșirea  
"line out". Este vorba despre  
originalul Amstrad-Sinclair iar dintre  
cele trei (+2,+2a,+3) este cel mai  
de încredere. Tot în același an,  
Amstrad concepe și lansează pe  
piață Spectrum+3 semănând mai  
degrabă cu un Amstrad CPC rulând  
un emulador de Spectrum. Are 128k  
RAM, 64k ROM și un excelent și  
foarte bine documentat DOS,  
încorporată o unitate de 3" și  
folosește aceleași tipuri de dischete  
ca și celelalte calculatoare  
concepute mai înainte. Conține  
porturi de load/save pentru

+2 și +3 fiind la fel ca +2 (cu deck  
încorporat) dar cu toate facilitățile  
lui +3 și un DOS reînnoit. Spre  
sfârșitul anului s-a mai creat un mic  
stoc de +2b și +3a, la fel ca vechile  
+2a și +3 dar cărora li s-au înălțat  
micile defecte pe care le aveau.  
Deznodământul îl știm cu toții,  
Amstrad a oprit producția de  
Spectrum-uri iar începând cu 1990  
tot ce s-a vândut a fost din stoc. Pe  
piață au fost și alte tentative de  
Spectrum sau ceva asemănător  
precum TIMEX TMS-1000, 2000 și  
40000 cu mai multă memorie și  
facilități și cu un ROM puțin mai



diferent SINCLAIR QL fabricat în serie în 1985 este un succesor al Spectrum-ului și o alternativă la PC sau micro sistemele BBC. Este echipat cu un microprocesor pe 16 biți Motorola 68008 (o versiune mai mică a lui 68000 - cu care sunt echipate Amiga), 128k RAM, 64k ROM. Are încorporate două unități de microdrive (în partea mâinii drepte), tastatura este aceeași ca la Spectrum+ permițând scrierea comenzilor literă cu literă. Are un port pentru cartuș, două porturi seriale, două pentru controlul jocurilor, unul pentru microdrive/disc două pentru rețea și unul pentru expansiunea memoriei. Datorită tehnologiei avansate QL poate rula hard discuri, tastatură de PC (special concepută pentru QL), poate accesa discuri de orice mărime, rula emulatoare de SPECTRUM precum poate extinde capacitatea de memorie. Microdrive-ul nu este disc, este un mic inel continuu de bandă și are capacitatea maximă de 100k. Cartușul este ca la consolele de jocuri Sega și Nintendo iar portul arată ca portul de extensie al Spectrum-ului dar este o mufă cu 6 pini. Porturile seriale și de control al jocurilor sunt ca cele de la telefoanele din UK. Nu se poate introduce o interfață de joystick iar joystick-uri nu au fost făcute pentru acest tip de calculator. Porturile de rețea sunt de 3,5 mm precum mufele de caști - câte una pentru fiecare calculator cu care este cuplat. Portul de expansiune a memoriei este la fel ca euroconectorul de 64 căi folosit la PC-uri. Hard discul îl trebuie o interfață specială ca să ruleze pe QL ROM-ul este scris cu SUPERBASIC (ca Microsoft Basic) și poate încărca de microdrive cu comanda LOAD MDV1 "nume fișier", poate lucra în rețea salvând și încărcând fișiere cu LOAD NET1 "nume fișier" sau LOAD SER1 "nume fișier". Rezoluția este de 640x256 sau 300x200, depinde de joasă sau înaltă rezoluție pe care îți-o alegi și poți avea culorile Spectrum standard dar fără amestecarea lor. Instrucțiunile grafice sunt aceleași ca pe Spectrum, text de 40 sau 80 caractere pe linie, instrucțiunile CIRCLE este desenată instantaneu și în plus are o comandă FILL foarte rapidă. Sunetul este produs pe trei canale via un speaker intern, iar dacă ai și un mouse nu-ți trebuie decât o interfață ca să meargă. Este totuși un calculator care a

reușit să fie ce și-au propus constructorii, o fuziune între Spectrum și PC. Îți cumperi la același preț cu Spectrumul și are facilități foarte mari, ca ale PC-ului, dar ca să beneficiezi de ele trebuie să investești în el!

**HARDWARE - pentru Spectrum.** SISTEMUL +D DISCSistemul +D DISC a fost dezvoltat de Miles Gordon Technology (de la SAM) în 1988. Este cea mai bună interfață de disc și imprimantă concepută vreodată pentru Spectrum. Este de dimensiunile unei carcase de casetă audio, ceva mai mare, și conține două mufe, una pentru unitatea de disc și cealaltă pentru o imprimantă paralelă (de tip BBC) în afara de acestea mai are și un buton care îți permite să copiezi și să spargi jocurile. Interfața poate fi formată până la 800k și suportă virtual orice imprimantă Centronics. Așa ceva nu poate lipsi niciunui utilizator de Spectrum. Poate funcționa cu unități de disc de 5 25" și 3 5" de dublă densitate și poate fi formată și vechile discuri de 5 25" la 360k. Discurile de 3" sunt ceva mai mici decât cele de 3.5" și pot avea o capacitate maximă de 203k. Singurul inconvenient este că sunt foarte scumpe (până la 3 lire per buc.) și din această cauză cei care au +3 sau +3a își pun în locul unităților de 3" unități de 3.5", care, fie vorba între noi, rentează mai mult.

## ZOMBI

Bun venit în Super Magazinul Morții. Te afli pe terasa magazinului și poți controla patru oameni. Mai întâi trebuie să cureți magazinul de zombi. I-ai pe Alex și du-te la etajul 2, primul ecran din stânga și intră în camera din spate, de unde ia setul de chei. I-a liftul până la etajul 4, folosește cheile și intră în cameră. Lasă aici legătura de chei și la cealaltă treie legături de chei din cameră. Coboară cu liftul până la etajul 1. Ieși din lift și du-te două ecrane la stânga pentru a ieși din magazin. Du-te în sus și odată ajuns la unul din cele 3 tururi, deschide ușa, intră în el și folosește una din chei, apăsând cu săgeata pe butonul negru din dreapta, apoi pe pedala din dreapta. Una din cele trei uși ale magazinului se va bloca. Ieși din mașină și mergi în jos până ajungi la colț.

Du-te în dreapta până ajungi la ușa, intră înapoi în magazin și mergi până la al doilea colț și apoi la dreapta de două ori. Ajuns aici intră în tir și pornește-l pentru a bloca cea de-a doua intrare. Du-te treie ecrane în dreapta și apoi în jos până la colț și mergi pe lângă perete până la mașina următoare cu care

blochează a treia intrare și lasă-l pe Alex aici. Selectează-l și pe Patrick și du-te la etajul 1 de unde ia un câncior. Du-te la etajul 2, unde ai să găsești la magazinul de arme o pușcă iar la magazinul de unelte într-o cutie, lanternă. Du-te și culege în câncior toți ZOMBII morți din magazin. Ajută-te de pușcă pentru a-i omorâ dintr-un singur loc. După ce ai cules toți ZOMBII coboară la subsol, intră în camera îngroșată și depune aici toate cadavrele, legând afară din această încăpăre veți observa că toți ZOMBII au dispărut iar în locul lor au apărut niște grași. Aceștia pentru a pătrunde în magazin au dat la o parte tirul în care se afla Alex. I-a fala, coboară la etajul 3 și intră un dulap de pe culoar ai să găsești o pereche de mănuși și o canistră pe care o vei lua cu tine. La etajul 1 vei găsi la florărie un furtun. Cu acesta caută pe afară mașina cu care au venit grașii. Semnalmente: dubită, cranlu aplicat pe ea. Deschide rezervorul și folosește furtunul. Intră înapoi în magazin și du-te la elicopter, deschide rezervorul acestuia și folosește furtunul. Cu Alex pornește și blochează din nou ușa. Cu Patrick du-te la etajul 2 și ia siguranța. Cu aceasta te duci la subsol, cauți sursa de energie, dar nu singur, (un personaj trebuie să fie cu tine să-ți țină lanternă) iar cu mănușile și siguranța o repari.

Pe Alex l-ai sacrificat așa că urcă-i pe ceilalți în elicopter la cheia lui Alex și pornește elicopterul. Vei pleca și în același timp vei uita de acest coșmar.

Cam așa este tot dar toată explicația m-a costat nenumărate zile și nopți pierdute în fața calculatorului. Până la o reîntâlnire, sper foarte curând, va las în compania acestui minunat joc.

BLAKY SOFT

## ALCATRAZ (CODURI)

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	323	312	444	431	243	124	244	112	123	244
2	231	124	231	112	311	432	123	312	123	124
3	444	111	231	232	431	324	124	324	443	243
4	324	232	432	123	244	124	123	111	124	324
5	311	112	438	443	244	112	312	324	243	432
6	123	312	311	112	232	231	311	124	324	312
7	443	312	233	443	324	444	111	443	312	124
8	323	222	333	122	112	223	131	312	233	211
9	323	131	213	321	114	411	243	341	114	422
10	411	442	341	234	442	223	434	443	323	422
11	344	231	434	124	422	244	423	324	144	112
12	123	244	111	422	323	211	441	423	333	124
13	222	211	122	241	124	334	331	233	311	441
14	432	422	444	113	134	131	232	141	122	221
15	233	341	333	312	244	112	321	341	112	231
16	442	412	441	113	444	342	242	241	331	142
17	432	434	214	412	411	311	123	441	443	331
18	112	114	243	313	322	423	234	132	111	134
19	424	241	234	112	323	223	223	211	442	222
20	431	231	114	423	442	241	311	233	234	144

RATING 70%



17/20



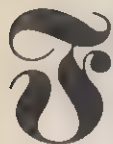
9/20



12/20



18/20



**Iamura Marii**  
Bntanii flutură  
mândră la pupă  
iar steagul  
companiei în  
vârf al artinu-  
nului. Steagul

Nobilei Case înfățișă roșul leu  
regal al Scoției îngemănat cu  
verdele dragon imperial al  
Chinei. Un steag pe cîste..."

se obține doar în schimbul opiuului. Așa că în scurt timp, contrabandiștii de opiu au ajuns să fie cunoscuți drept "neguțătorii" cu China. Monopolul instituit de aceștia pe comerțul de orice fel nu este însă pe placul uneiași Companii a Indilor de Est, care le retrage autorizațiile vânzării opiuului.

Acum este rândul tău să-ți faci firma ta, Nobila Casă, să devii Prințul Negustorilor - Tai-Panul!

#### JOCUL

În joc intri lefter, fără bani, fără navă, fără nici un obiect de valoare. Scopul tău este să devii Tai-Pan. Jocul îl începi în orașul Cantonelor

#### NAVA

Singurul ajutor pe care îl ai este fiul tău care va căra inventarul sau marfa cumpărată. În acest timp tu trebuie să strîngi un împrumut de 300.000\$, să mergi la bancă și să cumperi o navă. Poți alege din trei modele

LORCHA - 150.000\$ (rapidă)

-spațiu de încălțătură = 10  
unitați

-2 tunuri

-6 membri de echipaj

CLIPPER - 250.000\$

(moderată), o navă comercială  
standard.

dar lipsa lor de viteză le face foarte greu de manevrat

#### ECHIPAJUL

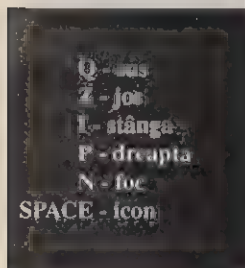
Odată ce ți-ai cumpărat navă trebuie să-ți găsești și un echipaj. Aceștia pot fi oricare dintre angajați găsiți în hanuri sau dacă vrei să-ți păstrezi banii, ei pot fi strânși în grup, cu forța. Ca să ai succes la strînsul în grup îți sugerez să încerci pe bejivani sau pe oameni epuizați, cu un baston de polițist. Dacă încerci metoda pe un om bun este posibil să se lupte sau să cheme un polițist. Dacă ești arestat de polițist va trebui să-ți petreci 30 de zile în închisoare și dacă ești prins de trei ori vei fi

# TAIPAN \* TAIPAN \* TAIPAN

O aventură în toată puterea  
cuvîntului inspirat din romanul cu  
același nume de James Clavell,  
jocul aruncat pe piață de firma  
engleză Ocean Software Ltd  
va fi apreciat la adevarata lui valoare  
de toți cititorii cărți

#### CONTROLUL JOCULUI

Jocul poate fi jucat cu ajutorul  
joystick-ului dar și cu ajutorul  
tastaturii. Direcțiile sunt următoarele:



Povestea începe așa

\*Este anul 1841... În anul 1669,  
când prima navă engleză a  
făcut comerț în mod pașnic cu China  
și a adus în țară, în Anglia, mătasuri  
și, pentru prima dată, neprețuita  
buruiana numită ceai, pe care China  
o producea ieftin și din belșug. Dar  
ceaiul și mătasea se pot cumpăra  
doar cu lingouri de argint, iar argintul

și singurul mod în care poți primi o  
alacere este să faci un împrumut ca  
să-ți poți cumpăra o navă, un echipaj  
și să-ți rămână destui bani pentru a  
cumpăra marfă să faci negoț. Pe  
binefăcător îl găsești într-o cameră  
dosnică într-un restaurant și banii  
împrumutați trebuie cîștigați în  
timp de șase luni altfel ei îți pierd  
onoarea și tu capul

-spațiu de încălțătură = 30  
unitați

-4 tunuri

-12 membri de echipaj

FRIGGATE - 400.000\$ (lentă),

navă de război folosită de armată și  
pirată.

-spațiu de încălțătură = 30

unitați

-8 tunuri

-24 membri de echipaj

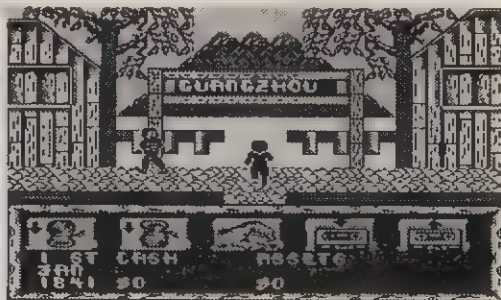
decapitat. Dacă reușești la strînsul  
în grup, ajutorul tău îi va duce la  
navă. Dacă nu ai un ajutor cu tine  
nu vei fi în stare să-ți strîngi în grup  
iar căratul corpurilor se va dovedi  
imposibil de unul singur. Cînd ai  
făcut rost de echipaj trebuie să-ți  
cumperi mărfuri, provizii și arme ca  
să poți face comerț. Aceștia pot fi  
cumpărați din diferite locuri din oraș.

#### CAZINOU

Piimbarea prin oraș îți poate  
dezvălui și un cazinou secret unde  
ești invitat să participi la joc. Dacă  
ești de acord, atunci vei fi pus să-ți  
alegi o piesă. Cu stînga-dreapta se  
vor lumina opțiunile pe care vrei să  
le selectezi. Un contor va porni de  
la 100\$ și cu sus-jos vei alege o  
suma între 100\$ și 10000\$.  
Jetoanele sunt în partea de sus a  
ecranului, se rotesc și se vor opri  
întîmplător. Stiva în care se adună  
10 jetoane câștigă

#### CONTRABANDIȘTI

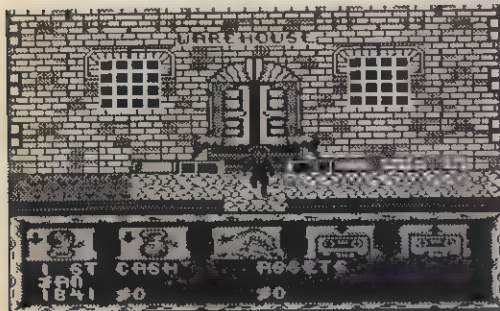
În oraș poți fi abordat de  
contrabandiști sau poți descoperi o  
reședință a lumii interlope. Ei vor  
încerca să-ți vîndă mărfuri de  
contrabandă, (comerț foarte pericu-  
los dar foarte profitabil). Dacă ești  
prins cu mărfuri de contrabandă vei  
fi arestat și bunurile tale confiscate.  
Prețurile de contrabandă vor varia  
în fiecare oraș vizitat



Toate bunurile aflate în posesia  
ta și starea financiară sunt alifale  
în fereastra de mesaje de  
dedesubtul iconițelor. Această zonă  
este rezervată și pentru afișarea  
obiectului curent

Dacă vrei să faci contrabandă  
alege LORCHA. Dacă vrei să faci  
comerț legal (cu mici excepții), alege  
un CLIPPER. Dacă vrei să devii praf  
trebuie să alegi o FRIGGATE. Poți  
folosi o FRIGGATE pentru comerț  
și un CLIPPER pentru contrabandă





# INCARCATURA

Pentru mărfurile cumpărate trebuie să ai spațiu de depozitare

1 unitate de încărcătură = 1 unitate de hrană (aprovizionarea unui om pe 20 de săptămâni)

1 unitate de încărcătură = 1 unitate de foc de tun (42 focuri)

După cumpărarea celor necesare te întorci la nava și ridici pânzele. La bord poți să-ți alegi cursul, presupunând că ți-ai cumpărat echipament și hartă, să calătorești în imensitatea de porturi unde poți face comerț

# RUTELE NAVALE

Când îți alegi ruta navală trebuie să ți contii de vreme și securitatea drumurilor. Dacă urmezi drumurile sigure poți sau nu să întâlnești prăzi dar pe drumurile mai puțin sigure vei fi atacat cu siguranță. Rutele sigure sunt mai lungi și îți permit să faci comerț numai de-a lungul coastelor. Ca să faci comerț departe de țărm trebuie să accepți riscurile navigării peste mări. Când folosești harta, cât timp nava urmează ruta de navigație, timpul este reprezentat în sensul calendaristic ca să eviți lungile perioade de timp când nu se prea întâmplă nimic. Dacă se schimbă vremea sau direcția vântului sau o nava intră în zona de joc, vei fi întors în timpul real. Ca să-ți încetinesci sau să-ți mărești viteza de deplasare selectează veșnicia de navigare și cu sus-jos vei indica sau lăsa pânzele. Această metodă va acționa asupra timpului de călătorie când folosești harta. Nava o conduce când selectezi timona, iconița cu timona dispăre când ai selectat-o. Cu stânga-dreapta întorci nava. Pentru maximum de viteză trebuie ca vântul să sufle la pupă.

# INSULELE

Când pleci pe mare poți să acostezi pe insule (acestea nu sunt

trecurte pe hartă dar îți apar pe ecran când ești în modul plan) pe care le poți folosi pentru a-ți depozita marfa sau pentru întâlnirile cu contrabandisti

# APROVIZIONAREA CU HRANA

Echipajul trebuie hrănit în timpul călătoriei cu ajutorul iconiței "hranirea echipajului". Atunci îți va fi prezentat un meniu cu stocul curent de alimente și nr. de membri ai echipajului și vei fi pus să-ți alegi nivelul și numărul de porții care să fie distribuite. Pentru a menține în plină formă echipajul trebuie hrănit bine; dacă nu, este și aceasta o posibilitate de a-ți crea o răzmeriță pe propria navă. Dacă ți-ai subestimat timpul de călătorie, este nevoie să reduci porțiile!!! Măncarea nu poate fi ținută și pentru următoarea călătorie (pe vremea aia nu erau frigider)

# LUPTA

Dacă ți-ai propus să devii pirat trebuie să fii în stare să navighezi peste mări și să-ți alegi cu grijă navele pe care vrei să le atacii. Într-o poziție cu iconița de luptă. Această selecție îți va da controlul asupra tunurilor. Apăsând foc ecranul se va gîrge și-ți va apărea o imagine cu tunurile tale și nava dusmană la orizont. Cu stînga-dreapta îți alegi tunul cu care vrei să

tragi, cu sus-jos modifici bătaia tunului și cu foc tragi. Până la momentul impactului îți poți pregăti alt tun (dacă ai mai multe) și astfel poți folosi tot focul de care dispui. Dacă nava atacată iese afară din ecran, apeși spacebar și revii în modul plan unde îți reiei poziția de atac. Nava scoasă din luptă poate fi abordată (dacă dorești) nava "intactă" va trebui să fii mai atent cu focul de tun

# ABORDAREA

Este un lucru de finețe pe care îl realizezi navigând în lungul feței celelalte nave (ca în filmele cu pirai) și când ești destul de aproape va apărea imaginea de abordare iar obiectivul tău este să-l ucizi pe căpitan. Ai atâtea vieți cît membrii ai echipajului și dacă pierzi o viață, pierzi un om. Dacă pierzi prea mulți nu vei mai fi în stare să te mai întorci pe navă. Omoară cît mai puțin din echipajul advers, ai nevoie de oameni care să conducă nava pentru tine (dacă ai capturat-o și te cruți viețile aceștia îți vor fi loiali). Dacă ai capturat nava intactă poți să ajungi cu ea în port și toate

ca nava să se piardă datorită vremii rele sau pentru că a fost atacată de altă navă, acestea este un risc pe care trebuie să ți-l asumi dacă vrei să-ți aparțină toate bunurile de pe navă

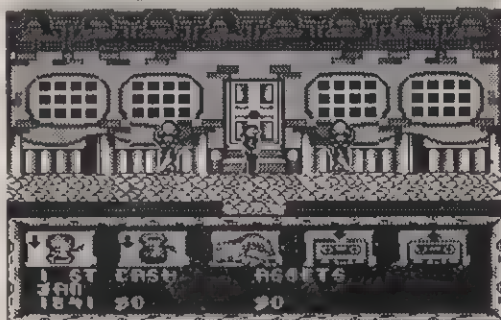
# PORTUL

Ca să intri în port trebuie să intri în adăposturile din imaginea cu marea. Aici trebuie să-ți găsești depozitul și banca pentru a vinde marfa și navele dobândite. Când te întorci la Macao poți să-ți schimbi nava și să-ți trimiți celelalte nave pe mare. Ele vor face comerț cu încărcătura legală iar profiturile și vânzările vor fi debitate și creditate cu permisiunea ta. Chiar dacă nu-ți trimiți navele în larg, ele vor continua să te coste salariile și notele de plată pe mîncare. Când ai strîns împrumutul te întorci la Canton unde trebuie să-l înapoezi. Acum când intri în luptă cu propria-ți avere, ridici pânzele din nou și încerci să ajungi la punctul culminant al ambitei tale .să devii Tai-Pan

# SFATURI

Jocul poate fi jucat într-o varietate de moduri, totul depinde de dorința ta. Îți poți juca și ca pe un joc de strategie, concentrându-te asupra comerțului și evitînd restul. Îți poți juca și ca pe un fantastic joc de aventură explorînd mereu nepevăzutul sau ca pe un împușcă-tot în cazul în care îți alegi calea pirateriei Tai-Pan este cel mai plăcut amestec între toate aceste elemente. Când ești în port să-ți faci rost de un sextant, busolă, hărți și ocean dacă nu diferiile opțiuni nu te poți deschide iar navigații îți va lua o lungă perioadă de timp. Lăsându-te dus de desastările ce ți le oferă porturile te poți îmbăta sau extenua și ești foarte ușor de prins la strînsul în grup și astfel termini jocul. Când cumperi prima barcă îți recomand LORCHA. Dacă încerci să faci comerț cu CLIPPER nu poți să cumperi mărfuri și singurul mod de a strînge marfa este să jefuești alte nave. Acestea fiind spuse eu vă urez tuturor un joc bun

Autor CATALIN RUSSEN  
din micro CRIFS Software.



bunurile și bogățiile ei vor deveni proprietatea ta. Dacă ai distrus-o foarte rău sau i-ai omorât prea mulți membrii ai echipajului poți să-ți descarci încărcătura și să o transporti pe navă ta. Dacă sunt mai tînărage-te pe nava ta selectînd iconița de abandonare. Când lupti ai posibilitatea de a folosi două arme (presupunînd că ți-ai cumpărat mușchete și muniție). Sabia (nu poate fi pierdută niciodată) este folosită în lupta corp la corp și mușchetele pentru foc de la distanță (capacitatea de foc de mușchetă depinde de cantitatea de mușchete cumpărată în port)

Nota: când capturezi o nava și o trimiți în port există posibilitatea

# SEGA complete guide

*În ultimii ani firma SEGA a câștigat din ce în ce mai mult "teren" în domeniul consolelor atât prin diversitatea cât și prin performanțele produselor ei. La ora actuală ea deține supremația în acest domeniu și de aceea în continuare vă voi prezenta în linii mari produsele ei.*

## MEGA-CD

MEGA CD-ul este cea mai nouă realizare a firmei SEGA, iar "noutatea" după cum probabil ați remarcat este sistemul de stocare a datelor: CD-ROM-ul.

Teoretic odată cu introducerea acestui sistem ar fi apărut o problemă, o întârziere la citirea datelor de pe CD, ceea ce ar fi micșorat viteza de joc și totodată s-ar fi pierdut endrm din efectul animației. Practic ea a fost rezolvată prin introducerea a 768k pentru buffer (cam lungimea unui joc!).

Un CD-ROM poate stoca în jur de 676000k, ceea ce înseamnă o mare parte din jocurile de pe MS și MD. Datorită resurselor, grafica și sunetul sunt peste cele oferite de alte sisteme: microprocesorul este un Motorola 68000 la 12.5MHz, iar cipul de sunet (stereo) este un PCM pe opt canale.

MEGA-CD-ul oferă și un alt avantaj decât cele enumerate mai sus, acela că

se pot asculta CD-uri cu muzică.

## MASTER SYSTEM 2

59 99£ cu Alexx Kidd, powerpack și un joystick sau 89 99 cu două jocuri, light gun, joystick și powerpack. Primul Mas-

sub primul Master System. S-a renunțat la butonul de reset și la o parte din mufele de conectare a semnalului la monitor, pentru scăderea prețului în schimb s-a introdus, din construcție, jocul Alexx Kidd. Altfel cele două mașini sunt la fel, neavându-se până acum probleme de compatibilitate a programelor.

MS este dotat cu: un microprocesor Zilog Z80,

pact, dotat cu un LCD, având următoarele dimensiuni: 6.5x5cm (cam mic?!). Bineînțeles, totodată cu încorporarea ecranului au dispărut și problemele legate de sistemele TV și frecvența de alimentare, însă apare o altă: cart-ul maxim folosit este de 256k.

Dacă jocul devine supărat datorită dimensiunii ecranului, nu vă rămâne altceva de făcut decât să cumpărați un adaptor Master Gear, cu ajutorul căruia aveți posibilitatea să-l legați la un MS, totul la preț de 34,99 £. Cu siguranță nu pot juca doi simultan pe un singur joystick, dar există posibilitatea conectării a două GG-uri, cu ajutorul unui cablu special.

Astfel de moduri de cuplare au fost încercate și pe alte produse, compatibile, cu ar fi Atari Lynx.

În privința datelor tehnice lucrurile, sînt aceleași ca la un MS, doar dimensiunile diferă: 20.5x11.5x3.5cm.

## MEGA DRIVE

129 99 £ cu "Sonic The Hedgehog" plus powerpack și un singur joystick.

Prima consolă pe 16-biți a surprins prin succesul ei chiar de la lansare, în 1989 și este puțin probabil ca ea să fie amenințată de concurență. Mega Drive-ul este o mașină cu o calitate mai bună a sunetului (stereo) și o viteză

sunet mono, și o rezoluție de 256x192 pixeli cu maxim 16 culori pe screen, dintr-o paletă de 128. Formatul standard folosește cart-uri de 256k, însă se pot folosi și cele de 512k, având posibilitatea să salvezi poziția în care te afli în joc.

Din punct de vedere al compatibilității, cu cele din America și Japonia, lucrurile stau la fel ca pe MD.

## GAME GEAR

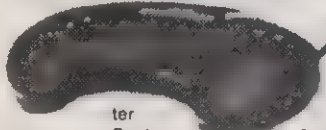
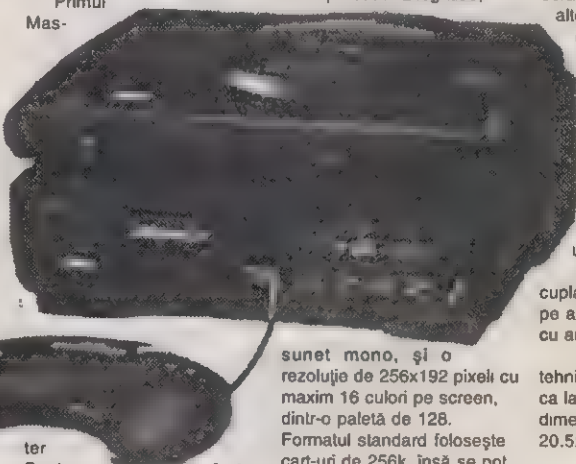
99 £, fără jocuri sau alte periferice.

Acest produs este de fapt un MS în format com-

ter System a fost lansat în Japonia în anul 1983, cea din Anglia având loc în 1987 bucurându-se, deasemenea, de un real succes

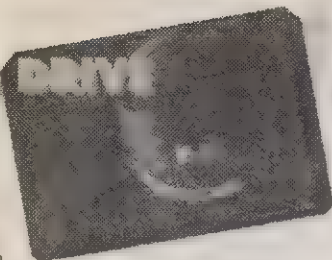
Încă de la început casele de software, ca US Gold, s-au concentrat asupra realizării de jocuri pentru acest produs, ceea ce explică de ce la ora actuală cele mai multe jocuri se întâlnesc pe MS2(MS).

Master System 2 este cu siguranță un exercițiu de marketing căci cel de-al doilea se situează undeva





MEGA DRIVE



mai mare Datorită performanțelor, MD-urile au fost introduse în sistem tonomat oferind o imagine și un sunet calitativ superioare altor sisteme. Fînd dotate cu un cart de 512k prețul lor sare peste cel al al MD-unilor. Pot fi transformate în MS-uri cu ajutorul unui convertor. Așa că cei care vor să joace pe MD ce se poate juca pe MS o pot face cu numai 29.99 £.

La prețul actual MD este incredibil de valoros, însă exista un singur inconvenient, așa cum am spus și la început în sistem este inclus un singur joystick ceea ce înseamnă că nu se pot juca doi simultan.

În cazul unui MD microprocesorul este un Motorola 68000, grafica avînd o rezoluție de 320x240 cu 512 culori. Sunetul este stereo dar poate fi auzit numai prin intermediul unor căști.

Versiunea americană poartă numele de GENESIS, însă nu este prea răspîndită

în Europa din cauza sistemelor de televiziune diferite. Cele din Japonia sînt importate în două versiuni: PAL și SCART. O altă problemă ivită este cea a frecvențelor, în America și în Japonia, după cum știți, frecvența la rețeaua de alimentare este de 60Hz, iar în Europa este de 50Hz. Pe de altă parte MD-urile (cele din SUA) folosesc un SCART pentru conectarea la TV. Dacă vrei să mergă cu SCART, îți poți cumpăra un convertor oferit de KC Games cu numai 25 £. Totodată prin intermediul lui poți alege între cele două frecvențe.

Cam atît despre produsele firmei SEGA Știu, nu este prea mult însă ce v-am spus este de ajuns pentru a vă forma o idee despre ele.

2M

## GROUND ZERO TEXAS

Jocul merge pe Mega-CD, Sega oferindu-ne o tehnică îndrăzneală prin Ground Zero Texas. Un mic oraș din Texas este cîmpit de extraterestri și misiunea ta este să readuci liniștea în oraș. Supraveghezi patru locații și bîn de stare îți indică intensitatea pericolului în fiecare zonă. În timp normal, vezi locuitorii din Ground Zero în viața lor de zi cu zi: unii profită, de asta pentru a-ți povesti istoria brașului. Dacă o zonă este în pericol, te duci acolo ca să îndepărtezi orice extraterestru și un vizor apare pe ecran pentru a-ți indica ținta. Atenție, ei răspund cu arme distrugătoare. O grafică frumoasă, o povestire simpatcă și acțiune, ce-ți poți dori mai mult? Versiunile pe 3DO și CD-Rom PC au ieșit pe piață în februarie '94.

GF SOFT & SS SOFT

## MICROPROSE

### PROIECTELE LUI SID MEIER

Binecunoscutul autor al jocului Civilization prezintă un soft de un gen nou, CPU'S Bach. Acest program care rulează pe 3DO generează, în mai puțin de un minut, o bucată muzicală în stilul lui J. S. Bach, cu instrumentele pe care le dorești. Efectul este uimitor. Pot să vă asigur că un non-specialist ca mine crede că este muzică cu adevărat compusă de Bach. Muzica este însoțită de animații variate și somptuase. În cursul unei discuții, Sid Meier a vorbit despre următoarele sale jocuri. Microprose ne va oferi deci în această vară, pe PC, o continuare a Civilization: Colonization!!! De data asta jocul se petrece în vremea descoperirii Statelor Unite de către diferitele națiuni colonizatoare. Îți poți imagina restul... Cât despre Civil War, jocul de război care reconstituie războiul de secesiune, urmează să apară la sfîrșitul anului pe PC.

### HARRIER JUMP JET

Pînă acum pentru a pilota un Harrier GR7 sau un AV-8b, singura soluție era să vă angajați în cadrul RAF (Royal Air Force) sau în marina SUA... Veți putea în sfîrșit să treceți de această mică formalitate și să începeți să vă antrenați la bordul lor pentru a deveni un specialist în decolări și aterizări verticale stăpînîndu-le posibilitățile extraordinare de zbor (recul, zbor la mică altitudine etc.)

Singur sau în escadrilă, misiunile primite vă vor purta prin Hong-Kong, într-un decor fantastic grație noului sistem "Gouraud".

### TASKFORCE

Rodul unor cercetări istorice aprofundate, această simulare este o reconstituire riguroasă a evenimentelor petrecute în insulele Solomon în anul 1942. Grafica și sunetele digitizate sunt combinate cu o prezentare de nave în 3D pentru a vă da impresia că sunteți întradevăr la bord. Veți comanda o flotă de cruciătoare, distrugătoare și cuirasate pe orice vreme, oricât ar fi de agitată marea iar cît timp exploziile în serie vor străluci în noapte și cît timp torpilele inamice se vor năpusti neîncetat spre nava voastră nu o să aveți sigur timp să aveți rău de mare.

### F15 III

Începînd cu o ultimă secvență de animație scanată, F15 III demonstrează experiența acumulată în realizarea simulatoarelor de zbor a băieților de la Microprose. Grație unei reușite combinări de imagini Bitmap și de forme 3D calculate, peisajele, cerul, și aparatele sunt suprasaturate de detalii: nori de vată, mare cu valuri în mișcare, orașe cu construcții nenumărate, baze inamice pline de agitație, piste de decolare dotate îngrijit cu balize, etc... Cele trei zone de manevră

Coreea, Panama și Golful Persic au o asemenea bogăție de detalii încât o simplă misiune de recunoaștere este o adevărată plăcere.

## B17

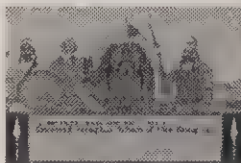
În primăvara anului 1942, forțele aeriene ale SUA luau poziție în Marea Britanie pentru a efectua o ofensivă aeriană în Europa ocupată. Aceste misiuni extrem de periculoase vizau ținte strategice foarte precise și se efectuau chiar și în plină zi până în inima teritoriilor inamice. Bombardierul greu destinat acestei sarcini era quadrimotorul B17, Flying Fortress (Fortăreața Zburătoare)... O sarcină importantă vă așteaptă pentru că de voi depinde atât pilotarea acestui monstru, navigarea și controlul posturilor de mitralieră cât și formarea și conducerea echipajului. Barajele aeriene și azii Luftwaffe-lui (forțele aeriene germane) vă așteaptă!

## GUNSHIP 2000

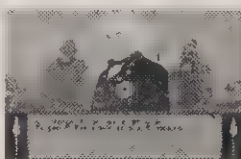
Cinci ani după clasicul "Gunship", cel mai bun simulator de elicopter, apare această nouă versiune care beneficiază de un progres spectaculos realizat de programatori în domeniul animației de peisaje 3D. De data asta în loc de un singur Apache AH-64 aveți la dispoziție șapte dintre cele mai sofisticate elicoptere americane. Sute de misiuni solo sau în escadrilă vă vor purta din Europa centrală până în Golful Persic, în condiții de zbor foarte dificile, înfruntând de cele mai multe ori inamici mai numeroși.

## CIVILIZATION

Încarnați-l pe Alexandru, pe Cezar, pe Genghis Khan sau pe alți mari conducători celebri ai istoriei universale în spectaculosul joc de strategie pe care vi-l propune Sid Meier, autorul celebrului "Railroad Tycoon". Începând



cu un simplu trib nomad în anul 4000 înainte de Isus Hristos trebuie să gestionați cât mai bine dezvoltarea sa economică, socială, politică și culturală de-a lungul timpului pentru ca, evoluând



să dea naștere unei adevărate Civilizații.

P.S. Vă loviți de problema banilor? Ha, o bagatelă! Luați o salvare cu scor acumulat (adică după ce ați jucat puțin) ex. "civil0.sve", porniți un Hex Editor (PC Tools 6.0 sau Norton DiskEdit) și încercați în el salvarea aleasă. Apoi puneți cursorul pe Bytul cu numărul 13A în hexa, unde se află scorul și înlocuiți cu FF FF FF FF tot în hexa. Cum arată scorul vostru? Aha, 30000, da, e o afacere!

GF SOFT

Un joc mare! Dacă te simți în formă și vrei să simți adevăratul gust al puterii divine vei găsi aici câteva indicații care îți vor fi de ajutor:

- Încearcă să studiezi "World Description Screen", pentru că îți oferă informații vitale pentru ați înfrânge adversarul. Informația înseamnă Putere și ca să înfrângi Forțele Răului ai nevoie de tot ajutorul pe care îl poți obține.

- Gradul de dificultate al bătăliilor variază de la 0 la 5.000. Sunt incluse și câteva nivele mai ușoare care îți pot da șansa să te mai odihnești.

- Tipul de peisaj joacă o parte foarte importantă în strategia ta. Dacă te afli într-o lume de câmpii lomboase, trebuie să te folosești de ocazie pentru ați împrăștia populația în lung și-n lat. Astfel ei pot să călătorească pe distanțe mai mari decât în alte condiții, mai dificile. În lumile de zăpadă, gheață, stâncă și lavă oamenii îți obosesc repede și trebuie încurajați să se stabilească cât mai curând.

- Viteza de joc și taxele forțelor răului îți pot determina stilul de joc. Dacă ei joacă repede și taxele lui sunt mari asta nu va fi neapărat în avantajul său. Îți poți lăsa să-și construiască puterea repede într-o zonă și apoi să provoci un vulcan ca să-i distrugi toată munca. Caută punctele slabe în felul în care forțele răului joacă

- Numărul de lumi hotărăște când poți să înalți sau să reduci altitudinea pământului. Poate când unul dintre orașele tale sau dintre oamenii tăi sunt în imagine, sau când orașul este vizibil în ultimul caz trebuie să li foarte atent spre a nu forța un Walker să iasă din așezare, întrucât el își poate găsi singur pământ plat înainte ca tu să-l poți construi din nou.

- Măștinile sunt folositore, dar ai grijă, dacă-ți înmăști dușmanul. Good Walker-ii ar putea să intre în pământul măștinilor și să se înnece.

- Gândește-te la efectele unei inundații. Dacă apa este fatală atunci poate ar trebui să-ți construiești așezările la o altitudine mai înaltă.

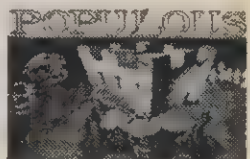
- Pentru folosirea cât mai economică a Mannen încearcă să-ți construiești pământul plat cu un nivel mai sus decât nivelul mării. Aceasta îți va permite să populezi zone largi

foarte repede. Totuși, pericolul de a fi inundat de forțele răului crește mai târziu, așa că încearcă să-ți conduci oamenii spre pământuri cu altitudini mai înalte.

Bun, hai să încercăm unul dintre nivele. Selectează GENESIS și apăsa butonul 1

Apasă butonul PAUSE. Aceasta îți permite să te obișnuiești cu înfățișarea. În stânga sus ai lista lumilor, deschisă la pagina care îți arată harta curentă a lumii. Pe ea se găsește o mică cruce albă, indicând partea curentă a hărții. Aceasta este marcată în partea de jos a imaginii.

Dacă te uiți pe harta lumii vei vedea puncte cliptoare, care reprezintă localizări ale oamenilor și ale așezărilor. La început concentrează-te să creezi un conducător puternic. Dacă un



"click" pe "View Papal Magnet" sau "View Leader" și apăsa butonul 1. Apăsând în continuare ai să vezi Leader-ii.

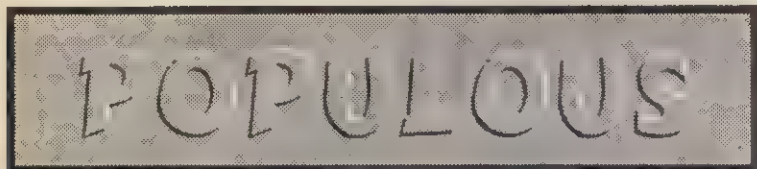
Creând mai mult pământ plat în jurul Leader-ului tău îi vei avansa tehnologia. Dacă crezi destul ei va locui într-un castel. Puterea lui crește repede în acest fel. Dacă Leader-ul este prea aproape de marginea lumii, sau de stânci, el nu va avea destul pământ plat ca să posede un castel.

Populează cât mai mult pământ posibil. În acest fel, poate, Walker-ii vor ieși din oraș. Dacă toluși nu vor să lase atunci va trebui să-i scoți.

## Cum să scoți Walkerii afară din oraș

Date la una dintre așezările tale folosind icon-ul "View Settlement". Obiectivul acum este să distrugi pământul plat din apropierea așezării lăsa să distrugă orașul. Selectează un punct apropiat de construcție dar nu direct pe clădire. Ridică sau redu nivelul acestui punct și astfel, mai puțin pământ arabil va provoca scăderea dimensiunilor orașului. Dacă scazi mărimea





unui oraș destul, un Walker va pleca. Când s-a dus destul de departe, poți din nou să aplatizezi pământul și vei avea iarăși orașul de înainte. Pe lângă asta vei avea și un Walker în plus.

### Cum să scoți Walker-ii afară din castele

Este o tehnică foarte importantă. Scoțând locuitorii afară dintr-un castel îi obligi de fapt, să iasă din castel și să se așeze în construcții mai mici. O bună parte dintre locuitorii este obligată să plece și când se stabilesc, probabil, prea mulți oameni vor trăi într-o singură așezare. Din nou vor fi scoși afară. În acest fel un castel poate

ul "Influence Behaviour". Singura cale de a-ți controla în mod direct mișcările Walker-ilor este să pozezi Papal Magnet, care poate fi plasat în orice loc dacă ai un conducător (Leader). Icon-ul "Influence Behaviour" provoacă Walker-ii fie să se alăture unui Good Walker, fie să meargă și să lupte.

### Strategia de luptă pentru Genesis

#### Deschiderea jocului

Hrăneșteți populația inițială.

1. Stabileșteți toți Walker-ii.
2. Scoate Good Leader-ul de la marginea lumii și stabilește-l într-un castel distrugând stâlpile și aplatizând pământul.

leader-ul. Lasă-l în castel ca să-ți crească puterea. Ai putea să ai nevoie să-l miști ca să populezi noi zone

1. Ori de câte ori ai destulă Manna ca să provoci o catastrofă du-te la cel mai mare centru de populație (castelele) al forțelor răului și provoacă cea mai puternică catastrofă posibilă. Concentrează-te asupra leader-ului forțelor răului.

2. Dacă ai Walker-i prea mulți, stabilește-i în castele.

3. Dacă ai Walker-i prea puțini, scoate câțiva afară din castele.

4. Dacă teritoriul tău devine suprapopulat și ai un Strong Leader, du Papal Magnet într-o zonă pe care vrei să o dezvolti. Selecționează icon-ul "Go To Papal Magnet Influence Behaviour" și scoate afară Good Leader-ul. Urmărește-l, având grijă ca el să nu devină prea slab. Când ajunge în spațiul deschis selecționează icon-ul "Settle Influence Behaviour" și aplatizează pământul pentru el.

4a. Când Good Leader s-a stabilit, poți să-i construiești un castel și apoi să reselectezi icon-ul "Go Papal Magnet". Apoi scoate afară alți Walker-i. Când aceștia se apropie de Leader reselectează icon-ul "Settle".

4b. Cu câteva castele în plus vei putea să continui să scoți afară Walker-i în noul tău teritoriu

### Înainte de sfârșitul jocului

Crează-ți un Leader puternic.

1. Când populația este destul de mare, du Good Papal Magnet pe Evil Leader, sau în cel mai mare centru de populație al său. Asigură-te că Good Leader se găsește într-un castel și selecționează icon-ul "Go To Papal Magnet".

1a. Scoate afară Walker-i din alte așezări, asigurându-te că locuitorii lor rămân. Ei se vor alătura Good Leader-ului. Urmărește-i pentru a evita înecarea lor.

1b. Scutul îți va arăta când Leader-ul tău devine un Walker; acum el este foarte puternic și tu

ești gata de război.

### Sfârșitul jocului

Pornește la război.

1. Când Good Leader-ul tău este puternic du Papal Magnet pe o casă a forțelor răului și selecționează Go To Leader, Go To Papal Magnet

Walker-ii tăi se vor muta în câmpul dușman. Când Good Leader sosește și Good Walker-ii se apropie selecționează Go To Fight

1a. Când simți că există alte așezări ale forțelor răului care necesită atenția Walker-ilor tăi du iarăși Papal Magnet pe o nouă așezare a forțelor răului

2. Dacă Leader-ul tău este slab, trebuie să-l aduci înapoi în câmpul tău și să-i construiești puterea. Du Papal Magnet pe o nouă așezare a forțelor răului.

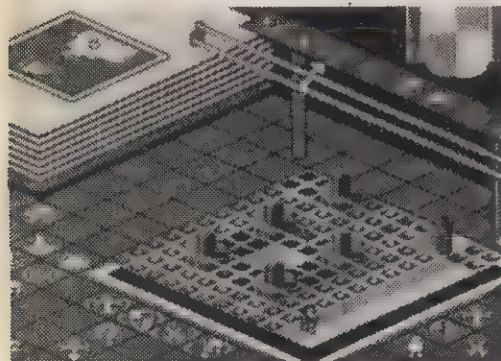
3. Dacă Evil Leader este prea puternic, încearcă să-l înmăștițezi. Astfel vei distruge foarte mult din populația forțelor răului

4. Folosind Papal Magnet, Go To Magnet și Go To Fight, atacă așezările și nu Walker-ii care devin din ce în ce mai slabi, în timp ce așezările devin din ce în ce mai puternice. Ca să ataci cu Walker-ii folosește mlaștină sau, dacă este posibil, redu alitudinea pământului din jurul lor.

În acest stadiu final al nivelului Genesis, devii direct implicat, conducându-i oameni spre așezările pe care trebuie să le atace. Dacă ai destulă Manna un cavaler îți va ușura mult sarcina That's all folks!

SS SOFT &

GF SOFT



da naștere unui întreg șir de mici orașe

### Tehnică avansată de scoatere afară a Walkerilor

În timp ce creezi mai mult pământ plat castelele vor răsări peste tot. Profită de ocazie ca să îți împrăștii oamenii mai departe. Urmărește Walker-ii pentru ai ajuta să se stabilească sau să continue să meargă

Walker-ii pot fi forțați să se mute în tentorii noi folosind icon-

3. Pune Good Papal Magnet pe casa Good Leader-ului

4. Pune Scutul pe Good Leader; vei afla astfel dacă devine un Walker sau este atlat

5. Caută noi Walker-i pentru a-i stabili, dacă nu dezvoltăți toate orașele în castele.

### Mijlocul jocului

Clădește-ți puterea.

În general nu-ți scoate afară

**RATING 72%**



**14/20**



**12/20**



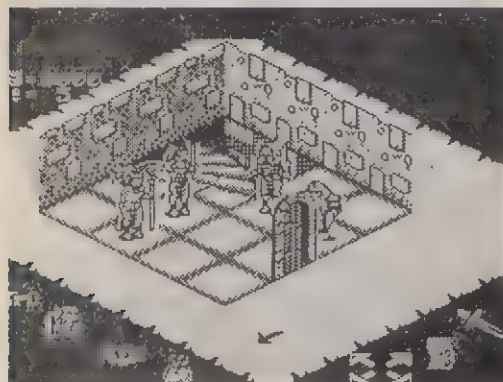
**12/20**



**20/20**

**A** hoiprieteni !  
Povestea  
noastră  
începe într-  
un tărâm  
întunecat  
unde regele  
orcilor teroriza lumea cu armata  
lui de monștri înspăimântători  
dintr-un castel blestemat de unde  
un vrăjtor nebun dorea să pună  
stăpânire pe lumea întreagă.  
Atmosfera este plină de mistere,  
pericolul te paște la tot pasul, iar  
enigmele sporesc odată cu  
treacarea timpului. Dar oare vor  
rămâne așa lucrurile când patru

labirintul (the maze). Înainte de  
fiecare aventură vei înzestra cu  
puteri magice vrăjtorul și elful.  
În stânga sus, când intri în jocul  
propriu zis, în funcție de noroc  
și îndemnare vei obține un  
număr de pași ce-ți permit  
deplasarea. În stânga jos o cheie  
pe care o folosești când ești în  
dreptul unei uși pentru a o  
deschide (nu prea știi peste ce  
dai dacă intri buzna în cameră);  
un cap ce-ți permite să selectezi  
alt voicic, un ochi cu care te uiți  
prin camere de comori, uși  
taince și trape, dar numai când  
în cameră nu se află nici un



viteji neînfricați, un barbar, un  
pitic, un elf și un vrăjtor vin să  
readucă pacea în aceste ținuturi  
și soarele pe tărâmul lui !!!

Așa că urcă-te în pod și  
coboară ceea ce odată se numea  
calculator, dă-i să mănânce  
jiratic, șterge de praf cablurile,  
curăță de rugină joystickul și  
lipește-l de masă. Nu uita să  
dezgropi din grădina cufulor cu  
jocuri și spunând formula magică  
încalcă pe scaun, și să pornim  
la drum într-o adevărată  
aventură. Nu uita fiule că puțin  
s-au mai întors cu viață din  
lumea virtuală !

#### CONTROLUL JOCULUI

Poți juca jocul cu ajutorul  
kempstonului și a tastaturii cu  
următoarele taste: O - sus K -  
jos Z - stânga X - dreapta SPACE  
- foc. Deci, cum merge jocul;  
după ce te-ai familiarizat cu  
meniurile din prima parte a  
jocului, încarcă primul nivel,

dușman și un sac unde îți ții  
licorile, armele, armurile,  
comorile găsite și puterile  
magice. Când vrei să-ți alegi cele  
necesare din lista prezentată nu  
trebuie decât să le selectezi și să  
le folosești asupra ta sau asupra  
dușmanului. În partea dreaptă  
jos un set de direcții îți permit  
deplasarea cu câte o unitate.  
Cu ea intri în meniul de luptă,  
același cu harta, și cu o săgeată te  
poziționezi pe dușmanul pe care  
vrei să-l ataci (ca să funcționeze  
trebuie să fii lângă el) și cu  
foc...CRASH!?!?

#### 1. LABIRINTUL

Acesta este testul tău final  
înainte de a trece mai departe.  
Ca să izbutești trebuie să-ți  
folosești toate puterile cu care ai  
fost înzestrat și să încerci să  
găsești o cale de ieșire din



labirint. Drumul este presărat cu  
monștrii ce vor încerca să te  
oprească și chiar să te elimine.  
Spiritul de echipă trebuie să  
domine, dacă toți pentru unul și  
unul pentru toți. Când unul din  
viteji va găsi primul calea de  
ieșire va fi recompensat cu 100  
de monezi de aur. Ele vor fi  
folosite pentru a-ți cumpăra  
echipament pentru aventurile ce  
vor urma.

#### 2. ELIBERAREA D-LUI

##### RAGNAR

DI. RAGNAR, unul dintre cei  
mai puternici cavaleri ai  
împăratului a fost răpit. Este luat  
prizonier de ULAG, căpetenia  
orcilor care cere o răscumpărare  
și alte favori. Tu trebuie să-l  
aduci înapoi în siguranță. Prințul  
MAGNUS îl va răsplăti cu 200 de  
monezi pe cel care va fi în stare  
să-l elibereze pe dl. RAGNAR.

Recompensa poate fi luată  
înainte de a începe și alte  
aventuri, dar nici o recompensă  
nu va fi plătită dacă dl. RAGNAR  
este ucis în timp ce evadează.

#### 3. BĂRLOGUL CĂPETENIEI ORCILOR

Răpirea d-lui RAGNAR a  
nenumărat foarte multe pe prințul  
MAGNUS și a ordonat ca ULAG  
care s-a făcut responsabil de  
răpirea d-lui RAGNAR, să fie scos  
afară din ascunzătoarea lui și  
omorât. Cel care-l va omori pe  
ULAG va fi recompensat cu 100  
de monezi, iar orice comoră  
găsită în bărlugul lui poate fi  
pastrată.

#### 4. AURUL PRINȚULUI MAGNUS

Trei cufer cu comori au fost  
furate în timp ce erau aduse  
împăratului. S-a oferit o  
recompensă de 200 de monezi  
celui care va aduce înapoi  
cuferele cu tot aurul. Hoții sunt  
presupuși a fi o bandă de orci ce

se ascund în muntele negru.

Căpetenia lor este  
GLUTHOR, un luptător haotic ce  
va opune rezistență. Odată aurul  
găsit, transportarea lui înapoi te  
va slei de puteri dar nu și de  
faloase.

#### 5. LABIRINTUL MELAR

Cu mult timp în urmă, un  
vrăjtor puternic, pe numele lui,  
MELAR, a creat un talisman care  
poate mări puterea de înțelegere  
a magiei. Ținea talismanul cu el  
tot timpul tenându-se să nu-l fie  
furat și folosit de aliații lui  
MORCAR. Se spune că a lăsat  
talismanul în laboratorul lui ce se  
afla în inima labirintului.  
Labirintul lui MELAR este  
împânzit de trape și gardieni  
magici. Legenda spune că va fi  
bântuit de acela care a căutat  
talismanul și distrus în încercare.  
Multe obstacole vei întâlni dar  
folosind cu vitejie armele de care  
dispuși nu va mai fi așa de  
imposibil, iar talismanul va omori  
marele vrăjtor.

#### 6. MÔȘTENIREA CÂPE TENIEI ORCILOR

GRAK, respingătorul copil al  
lui ULAG a jurat că-și va răzbuna  
tatăl omorându-l pe cel care l-a  
ucis. În întregime s-au trebuit mai  
multe luni, în sfârșit v-a pus jos  
și capturat într-o ambuscadă.  
Acum sunteți ținuti prizonieri  
într-o temniță în timp ce-și  
frământă amărălul de creier  
pentru a vă da o pedeapsă  
teribilă. În timp ce gâzile dorm,  
toți, încearcă să deschizi  
zăvorul celulei cu un vechi os de  
șobolan. Din păcate, evadarea nu  
va fi deloc ușoară. Odată găzile  
alarmate trebuie să le înfrunți dar  
ai fost dezarmat și ai fost gol  
de tot ce aveai. Așa că găsește-  
ți echipamentul cât mai repede  
și evadează.

P.S. echipamentul este tot



# WITCH LORD

Într-o cameră și nu cruța pe nimeni, inclusiv pe GRAC ce merită a fi pedepsit pentru fapta sa.

**7. VÂNĂTOAREA DE PIATRĂ**  
Vrăjitorul personal al Împăratului pur și simplu a dispărut. Împăratul se teme că nici nu a fost răpit, și nici nu a căzut pradă ispitelor magiei haotice. Trebuie să afli ce s-a întâmplat cu KARLEN și, dacă mai este în viață, adu-l înapoi în siguranță. Vei fi răsplătit cu 100 de monezi pentru fiecare, dacă se mai întorc.

**8. FOCUL FERMECAT**  
Orcii din Muntele Negru au

tenniță zvonindu-se că ar tănuși un mare secret. Te-a lăsat în josul multor coridoare întunecate și în final te-ai trezit într-o cameră cu trei uși. Deodată ghidul a stins torța iar în întuneric l-ai auzit răzând. "Adio eroii mei", rânjea el batjocoritor în timp ce-o ștergea. Ți-ai dat seama îngrozit că este o cursă. Trebuie să evadezi sau să pieri în această întunecată gaură în timp.

**10. CASTELUL MISTERIOS**  
Cu mult timp în urmă un vrăjitor nebul, OLLAR, a descoperit intrarea într-o mină de aur. Folosindu-se de marile sale puteri magice a construit un

aventurii.

**11. BASTIONUL HAOSULUI**  
Tărâmurile din est au fost invadate de orci și pitici prădători. Afliând acestea Împăratul porunci ca un grup de voinici vitezi să fie trimis pentru a-i distruge. Orcii sunt bine apărați într-o puternică fortăreață subpământeană cunoscută sub numele de Bastionul Haosului. Sunt conduși de un mic grup de luptători haotici. Va trebui să-ți croiești drum cu sabia înainturi și să omori toți monștrii întâlniți în cale. Plata se va face astfel:

10 monezi pentru fiecare pitic;

20 monezi pentru fiecare orc  
30 monezi pentru fiecare fimir sau luptător haotic omorât.

**12. BARAK TOR, CASA WITCHLORD-ULUI**

Războiul cu orcii din est se apropie iar Împăratul trebuie să unească toate regatele mai mici pentru conflictul ce va veni. Pentru a reuși așa ceva trebuie să găsească străvechea Stea a Vestului pe care au purtat-o regii din legendă și ROGAR când s-a bătut cu MORCAR în anii trecuți. Celui ce va găsi nestemata i se vor da 200 de monezi. Nestemata zace în Barak Tor, locul de veci al WITCHLORD-ului. Era cunoscut ca regele morților, un puternic slujitor al lui MORCAR, și a fost distrus de Sabia Spiritului cu mult timp în urmă. Este singura armă care poate să-l distrugă.

**13. CĂUTARE PENTRU SABIA SPIRITULUI**

În fosta ta aventură ai trezit la viață WITCHLORD-ul. El va fi o serioasă amenințare pentru Împărat în războiul ce va veni. WITCHLORD-ul va trebui distrus înainte ca să-și readucă armata de nemuritori ca să atace forțele Împăratului. Întâi trebuie să găsești Sabia Spiritului, numai aceasta armă străveche poate să-l distrugă. Sabia Spiritului a fost călăd de pitici din munții de la capătul lumii și pusă să se răcorescă în fântâna Elven din Lebin. Sabia zace acum într-un templu străvechi și ruinat iar tu trebuie să o găsești.

**14. ÎNTOARCEREA LA**

BARAK TOR

Acum că ai găsit Sabia Spiritului trebuie să te întorci la Barak Tor și să te aperi de WITCHLORD. Împăratul a fost obligat mai departe să se întâlnească cu orcii din est în lăcașul Focul Negru. Dacă dai greș, WITCHLORD-ul va conduce armata sa de nemuritori și va ataca forțele Împăratului din spate. Atunci nimic nu va mai putea împiedica forțele haotice de la invadarea tărâmului.

Acum că ai terminat, salvează-ți situația și zăvărste-o bine în safe, vei avea nevoie de ea în Hero Quest 2. Pe parcursul jocului vei găsi tot felul de lucruri și puteri magice care-ți vor fi de mare ajutor dar trebuie să știi cum să le folosești, iată:

**HEROIC BREW** - Ți dă voie să ataci de două ori când o folosești;

**HOLY WATER** - va omori orice creatură nemuritoare;

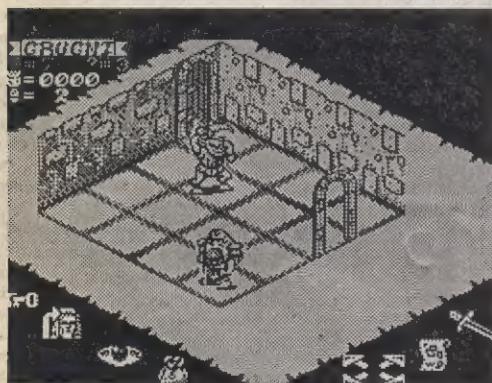
**STRENGTH** - Ți mărește forța când ataci;

**SPEED** - Ți va dubla numărul de pași;

**HEALING** - Ți incrementează viața;

**RESILIANCE** - Ți mărește forța de apărare când ești atacat. Sper că jocul va plăcut și ai avut o aventură palpitantă citind și jucând jocul, acum este momentul să ne luăm rămas bun dar ne vedem curând în HERO QUEST 2.

de CĂTĂLIN RUSSEN  
din MICRO CRIFS



folosit focul fermecat în atacurile lor. BALUR, focul fermecat, este bănuț că l-ar fi ajutat. Nici un foc magic nu-i poate face vreun rău și vrăjitorii Împăratului nu sunt în stare să-i controleze puterile. Ai fost ales ca să intri în bărlugul lui, dedesubt, în adâncul Piscului de Foc al Muntelui Negru. Împăratul te va recompensa cu 150 de monezi pentru distrugerea lui BALUR.

**9. CURSA CONTRA TIMP**  
Un ghid te-a condus într-o

castel vrăjit deasupra intrării în mină pentru a o proteja. Castelul are multe porți magice și a fost împânzit de o mulțime de monștrii care au fost prinși în timp. Poți găsi intrarea? Mulți au încercat, dar castelul i-a zădărnicit de fiecare dată.

P.S. odată găsită intrarea te pricopsești cu 5000 de monezi dar ca să le obții trebuie să lupți, altfel degeaba te-ai zăpăcit prin ciudatul castel. Iar surpriza va fi mai mare după terminarea

**RATING 73%**

	<b>17/20</b>
	<b>10/20</b>
	<b>14/20</b>
	<b>17/20</b>



**P**uțină lume se aștepta ca SONIC THE HEDGEHOG să se bucure

# SONIC THE HEDGEHOG

de succes pe MS (Master Drive) așa cum se bucură pe MD (Master System). Totuși el reușește să atragă noi jucători, asta nu numai pentru că Sonic stabilește noi "standarde" pe MS ci și pentru că el este, într-adevăr, o realizare de excepție a celebrei firmei SEGA (de ce să nu spunem cunoscută și la noi).

Varianta de pe MS este cel puțin la fel de captivantă ca pe MD, asta pentru că după conversie au survenit o serie întreagă de schimbări: harta jocului este complet diferită iar stilul graficii este în mare parte schimbat. Excepție fac nivelele în care acțiunea se petrece sub apă, când grafica este cam aceeași. Cei drept fundalul nu este la fel de simpatic dar există multe alte lucruri care te fac să-l joci.

"Sonic The Hedgehog" este împărțit în șase runde, fiecare la rândul ei în trei acte. Caracterul devenit popular în occident atît prin promotion-ul

făcut cît și prin numărul vânzărilor, reușește să atragă pe oricine prin acțiunile sale din timpul jocului: sare, aleargă, se

peștele mutant, viespi, peștii nebuni, etc. Omoară-le cu "spin attack" și lovește fiecare creatură înainte ca ea să te

dată când ești lovit pierzi toate inelele iar dacă se repetă încă o dată pierzi o viață. Strângând un anumit număr de inele la sfîrșitul unui act ai posibilitatea să joci un nivel special. Înainte de a termina o rundă te întâlnești cu Dr. Robotnik care în majoritatea rundelor adoptă o altă metodă de atac. Cea mai fascinantă parte este cea în care ai terminat o rundă când... (vă las pe voi să descoperiți).

Versiunea lui "Sonic The Hedgehog" este fără îndoială unul dintre cele mai interesante jocuri văzute de mine pe Master System.

2M



rostogolește, etc. Nu este prea complicat înșă trebuie să ajungi la sfîrșitul unui nivel cât mai repede posibil, evitând "contactele" cu personaje ca:

lovească pe tine, altfel... Culege inelele găsite pe parcurs pentru a căpăta la sfîrșitul nivelului puncte cât mai multe. Ai grijă căci de fiecare

## CONCURS

Pentru început ceva foarte ușor:

1. Concurs de comentarii și soluții de jocuri. Cele mai bune materiale trimise pe adresa redacției vor fi publicate în revistă și autorii lor vor beneficia de un premiu constînd dintr-un joc - la alegere - din biblioteca noastră (peste 3 GB de jocuri !!!)

2. CONCURS "PE BUNE" !!!

CINE SE SIMTE ÎN STARE SĂ-L PROVOACE PE CAMPIONUL NOSTRU LA "MORTAL KOMBAT" E RUGAT SĂ ÎNDRĂZNEASCĂ, DAR ÎNAINTE SĂ DEMONSTREZE (DISKETĂ CU SAVE) CĂ E ÎN STARE SĂ AJUNGĂ PE ULTIMUL NIVEL, (NU NE PIERDEM VREMEA CU AMATORI). PREMIUL E SURPRIZĂ, DAR VĂ ASIGURĂM CĂ NU VEȚI FI DEZAMĂGIȚI...

**RATING 82%**

	17/20
	15/20
	17/20
	17/20

### LEGENDA

**NIVEL DE INTERES**

	grafică
	sunet
	animație
	durată de joc



# hobbyTE'S



2HD GAMES MAGAZINE

SPECTRUM-PC-COMMODORE-AMIGA-SEGA-NINTENDO-MAC

PRET LEI 790

NR. 2/1994

IN CURINDO!

*Pirates Gold!*





# REPSIDAP



INTEGRATED ▲ SCADA ▲ SYSTEMS ▲ INTEGRATED ▲ SECURITY ▲ SYSTEMS

**REPREZENTAȚI ÎN ROMÂNIA PRIN**

## BTC

**BYTE TRANS CONNECTIONS LTD.**

Tel./Fax (+401)312.15.27

- ◆ Customized Turn Key Systems
- ◆ Networks (LAN & WAN)
- ◆ Office Automation
- ◆ Process Control

*The System Integrator*

**DISTRIBUTING INTELLIGENCE**